LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

3 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

MASS EFFECT

E PIÙ DI 8 GB DI DEMO GIOCABILI

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

DISTRIBUTORE: M-DIS DISTRIBUZIONE SPA, VIA CAZZANIGA 1 - 20132 MILANO - TARIFFA R.O.C. - POSTE ITALIANE SPA - SPED. ABB. POST. - D.L.353/2003 (CONV. IN L. 27/02/2004 N° 46) ART. 1 COMMA 1, DCB MILANO - IN CASO DI MANCATO RECAPITO INVIARE AL CMP DI ROSERIO PER LA RESTITUZIONE AL MITTENTE

www.gamesvillage.it - Giugno - n°169 - Edizione DVD - € 7,90

ESCLUSIVA!

## CALL OF DUTY BLACK OPS

Con la celebre saga di sparatutto 3D, nelle operazioni segrete della Guerra Fredda!

RECENSITO!

## SPLIT/SECOND VELOCITY

Un folle reality a base di corse automobilistiche e... dinamite!

SOLO SU GMC!

## DEUS EX HUMAN REVOLUTION

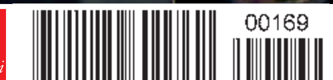
Il gioco di ruolo d'azione cyberpunk torna a farci sognare!

INOLTRE...

10 giochi recensiti tra cui

- SBKX: Superbike World Championship
- Alpha Protocol
- Mount & Blade Warband
- Sam & Max 301 The Penal Zone

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°169 - MENS - ANNO XIV-10 € 7,90




Dio è la speranza del forte, e non la scusa del vile. (Plutarco)

# SOMMARIO

## Deus Ex Human Revolution





### IL CALENDARIO 3D DI GMC!

**Il cartone-calendario di GMC è diventato tridimensionale! Il supporto cartaceo su cui è appoggiato il DVD (nell'edizione da 7,90 euro) si trasforma in un calendario di *Split/Second: Velocity* da staccare e comporre (è sufficiente inserire i "piedini" pretagliati sotto il calendario). Inviateci le vostre idee su come sfruttare questa nuova opportunità e premieremo ogni mese la più valida. Non vi resta che scatenare la vostra creatività e scrivere a cartonenuovo@sprea.it!**


Call of Duty: Black Ops - pag. 42


Rage - pag. 28


Drakensang II - pag. 48



## QUESTO MESE GMC PARLA DI



## Le prove di questo mese




Split/Second: Velocity - pag. 74

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesvillage.it

ANNO XIV – N° 169 giugno 2010

**DIRETTORE EDITORIALE**
Stefano Spagnolo

**ART DIRECTOR**
Silvia Taietti

**COORDINATORE EDITORIALE**
Paolo "Illuminati" Paglianti
**paolopaglianti@sprea.it**

**RESPONSABILE DI REDAZIONE**
Massimiliano "Graal" Rovati (**massimilianorovati@sprea.it**)

**RESPONSABILE CD/DVD**
Dario "Atlantide" Ronzoni (**darioronzoni@sprea.it**)

**RESPONSABILE HARDWARE**
Alberto "Rennes-le-Château" Falchi (**albertofalchi@sprea.it**)

**REDATTORI**
Raffaello "Piramide" Rusconi

**IMPAGINAZIONE**
Luca "Cerchi nel Grano" Patrian

**SEGRETERIA DI REDAZIONE**
Laura Grazzi (**lauragrazzi@sprea.it**)

**HANNO COLLABORATO**
Vincenzo "DAC" Beretta, Primoz "Arca" Skulz, Alessandro "Oak Island" Galli, Nemesis, Roberto Camisana, Davide "Quedex" Giulivi, Paolo "Templari" Cupola, Andrea Giongiani, Elisa "Loch Ness" Leanza, Danilo "Big Foot" Gabrielli, Enrico Vendramin, Antonio Colucci, Davide Massara, Marcello Cirillo, Mosè Viero, Claudio Marro Filosa, Stefano Fragione, Paolo "Roswell" Cardillo, Fabio "SETI" Bortolotti, Tito "Titor" Parrello, Roberto Bruno, Claudio "Nostradamus" Chianese, Raffaele d'Ettorre, Marco Calcaterra

**FOTOGRAFIE**
Marco Coppola

Sprea editori ITALY

Sprea Editori S.p.A.
Socio unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 – Fax (+39) 02.92432236
**www.sprea.it - editori@sprea.it**

**CDA**
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Mario Sprea

**MARKETING E PROMOZIONE**
Walter Longo

**ABBONAMENTI**
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90
Si risponde solo alla mail **abbonamenti.gmc@sprea.it**
o al fax 02.700537672
**www.giochiperilmiocomputer.it/abbonamenti**

**ARRETRATI**
Disponibili solo per l'edizione da Euro 7,90 ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail **arretrati@sprea.it**
o al fax 02.700537672

**STAMPA:** Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

**CARTA:** Valpaco Paper Supply Chain Optimizer

**DISTRIBUZIONE:** M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

**GIOCHI PER IL MIO COMPUTER**
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa – Spedizione in abbonamento Postale – D.L.353/2003 (conv. In L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia Euro 7,90
Una copia Giochi per il Mio Computer BUDGET Euro 4,90

**DIRETTORE RESPONSABILE**
Luca Sprea





# Cui prodest GMC?



Leggendo il sommario a pagina 2, si possono formulare diverse considerazioni. La prima, abbastanza scontata, è che, se guardiamo gli speciali, ci aspetta una stagione autunnale molto ricca: quando leggerete queste pagine, a patto di aver acquistato GMC non appena è uscito nelle edicole, mancheranno meno di due settimane all'apertura delle porte dell'E3, la fiera più importante al mondo per quanto riguarda i videogiochi. Se già prima dell'E3 si parla del nuovo *Call of Duty* e del nuovo *Deus Ex*, significa che anche il 2010 avrà molto da dire e da farci giocare.

Lo speciale *Drakensang II*, invece, ci suggerisce che i giochi di ruolo "vecchio stampo" funzionano alla grande, e il 2010 sarà sicuramente ricchissimo in tal senso: dopo le esclusive anteprime su *The Witcher 2* e su *ArcaniA: Gothic 4*, arriva anche il nuovo GdR ispirato a "Uno Sguardo nel Buio", che promette di essere ancora più intricato e completo del precedente – e lo vedremo prestissimo, a inizio luglio!

Guardando le recensioni, invece, ci accorgiamo di come, ormai sempre più spesso, GMC provi dei giochi che non troverete nei negozi tradizionali, ma potrete procurarvi solo utilizzando Internet (stiamo parlando, naturalmente, di acquisti legali). Più della metà dei giochi recensiti in questo numero, dai livelli alla Georges Méliès di *The Misadventures of P.B. Winterbottom* alla nuova serie di *Sam & Max*, dall'eccezionale *Mount & Blade: Warband* al particolarissimo *Field of Glory*, sono titoli che vanno acquistati solo con carta di credito (o con sistemi come PayPal) in forma digitale, e scaricati direttamente sul proprio hard disk.

Se, a tutte queste pagine, sommiamo il tradizionale spazio dedicato al Next Level (la rubrica che tratta di come sfruttare i giochi dopo averli comprati, installati e magari finiti, grazie a Mod, patch ed espansioni, cui si aggiungono i giochi gratuiti o shareware), scopriamo che Giochi per il Mio Computer si propone un'altra "missione". Oltre a parlarvi dei giochi più conosciuti e attesi, come possono essere un nuovo *Call of Duty* e un *SBKX*, le pagine della vostra rivista di videogiochi preferita vi serviranno – almeno, questo è il nostro intento – per scoprire, snidare, portare alla luce i titoli più belli, nascosti nella marea di giochi disponibili su Internet, e che rischiano di passare inosservati. Piccoli capolavori che, spesso, costano meno di 20 euro o sono addirittura gratuiti, in grado di offrire tonnellate di ore di divertimento, il più delle volte con idee innovative e originali, ma che vengono ignorati da molti "media".

A tutto questo, ovviamente, si somma il piacere di proporvi capolavori come *Mass Effect*, allegato a questo numero di GMC: ne siamo davvero entusiasti!

Fateci sapere cosa ne pensate, sia sulla pagina ufficiale di Facebook (Giochi per il Mio Computer – Pagina Ufficiale), sia sul forum di GamesVillage.it.

**Paolo Paglianti**
paolopaglianti@sprea.it



# La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

### L'INDIRIZZO GIUSTO

**Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:**

**La Posta in Gioco**
**(per scrivere alla bella Nemesis)**
**nemesis@sprea.it**

**Botta & Risposta**
**(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)**
**botta&risposta@sprea.it**

**Schermo Blu**
**(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)**
**schermoblu@sprea.it**

***Mentre** le persone più anziane si lamentano che non esistono più le mezze stagioni, l'inizio di primavera, a mio avviso, è stato un pot-pourri di stagioni diverse: caldo, freddo, sole e pioggia si sono alternati in modo tale da spedirmi dritta dritta nel girone degli influenzati. Se il lato negativo è risultato essere un clamoroso ritardo nella consegna delle pagine della posta, gli aspetti positivi non sono certo mancati: tanto tempo per recuperare giochi lasciati in sospeso, (scartando accuratamente quelli più impegnativi dal punto di vista della coordinazione occhio-mano) e per spulciare nei profili Facebook degli iscritti alla pagina ufficiale di Giochi per il Mio Computer, in modo da conoscere meglio il sempre numeroso popolo di lettori e simpatizzanti della nostra rivista preferita. La curiosità è donna? Eh sì!*



**BENTORNATA, GMC!**
La copertina del numero 100 di GMC era dedicata a *Splinter Cell: Chaos Theory*. Quanti ricordi!

## BENTORNATA, GMC!

Cara Nemesis,
dopo tanto tempo, mi sono deciso a raccontare la mia storia. Nel lontano 2005 ero un giovane di belle speranze, appassionato lettore di GMC già da anni e, come tutti, molto eccitato dall'arrivo del famigerato numero 100. Più si avvicinava il numero di febbraio, più sentivo che con *Mafia* tra le mani sarei stato felice per sempre, ma mi sbagliavo. Giunse il giorno: tutto contento presi la bicicletta e mi catapultai in edicola, ma il destino aveva deciso di mettersi contro di me. Una volta arrivato, scoprii che il numero 100 era sparito dalla circolazione, che una mandria di senza cuore aveva preso la MIA copia di GMC, solo perché era "un" numero 100, e che non si poteva NON prendere "un" numero 100 qualsiasi. Non disperai e mi avventurai nelle edicole di altri paesi a cercare la tanto agognata rivista. Niente da fare, però. Tutti i numeri 100 erano spariti in pochissimo tempo e rimasi senza la mia copia di GMC. Lo shock fu talmente forte, che, oltre a non aver mai giocato a *Mafia* e non aver richiesto l'arretrato per principio, cominciai a perdere un po' di numeri e così via, fino ad arrivare al punto di smettere di acquistare la rivista che avevo amato per tanto tempo. Per anni ho vissuto in un buio videoludico che non augurerei neanche al mio peggior nemico (virtuale!). La tristezza fu tanta, ma all'alba del 2010, in un impeto di volontà, sono riuscito a emergere da questo tunnel e sono felice di dire che mi sono abbonato! Ora, magari questa lettera non interesserà ai più, bramosi di ben altre notizie, ma penso che molti altri che hanno avuto un'esperienza come la mia possano

**dal Forum di GAMES VILLAGE.it**

### L'IMBARAZZO DELLA SCELTA

Partiamo rapidi con il **Thread** "Solo grandi titoli… The next one?" aperto da NooBSaiboT nel **Canale** "Mondo Computer": Premesso che per alcuni risulterà "blasfemo" il fatto che, pur avendoli sullo scaffale, non abbia mai messo mano ai seguenti titoli, volevo chiedervi quale fosse per voi il prossimo gioco da installare e finire! Considerando il fatto che ho appena finito *BioShock* (è bellissimo!), ecco a voi la lista delle vecchie glorie, e non, che non ho ancora giocato: *Far Cry*, *Crysis*, *Alone in the Dark*, *Medal of Honor Airbone*, *Fallout 3*, *S.T.A.L.K.E.R.*, *Section 8*, *Assassin's Creed* e *Prey*. Avendo un joypad Xbox 360 (che per *BioShock* si è rivelato da paura!), prediligerei un titolo che lo supporti appieno, ma sono sempre stato uno sfegatato degli FPS, quindi… la scelta è ardua! Secondo Vivisector: Non hai perso chissà cosa. Ti consiglio di finire *Far Cry* e *Prey*, mentre il suggerimento di EnrickSolt è di: Finire *Far Cry*, giocare a *S.T.A.L.K.E.R.* (moddato, ovviamente) e poi anche *Fallout 3*. E sei a posto per un mese intero.




# Un unico allegato

Salve a te, incantevole Nemesis, e anche a tutta la redazione. Indirizzo a te questa mia mail perché so che cerchi di leggere sempre tutte quelle ricevute, e pubblichi anche quelle contenenti critiche, ma mi rivolgo a voi tutti (soprattutto a colui che, ogni mese, deve scegliere quali giochi allegare alla rivista).
Questa che stai leggendo è la prima lettera che vi scrivo (ho Internet solo da pochi mesi) e mi rincresce doverla inviare per criticare alcune scelte da voi fatte. Sono un lettore, ormai, di lungo corso, vi seguo dal numero 51 (aprile 2001, gioco allegato *Commandos*) e mi sono abbonato dal Natale dello stesso anno. In questo periodo ho visto molti cambiamenti nella vostra rivista; alcuni belli, altri brutti, altri ancora che ho apprezzato solo dopo un certo tempo.
Anticipo che ho sempre preso la versione DVD. Ora, però, devo lamentarmi delle scelte fatte per l'edizione Budget. Fin da quando avete cominciato a pubblicarla (settembre del 2004, con *Master Rallye*), sono stato scettico circa l'utilità di allegare un gioco diverso da quello degli altri formati. Inizialmente, la scelta di giochi usciti da diverso tempo (gennaio 2005, *Europa Universalis II*) o già allegati in precedenza alla rivista (Natale 2004 e novembre 2007, *Max Payne* e *Serious Sam 2*), rendeva accettabile tale orientamento. Poi, però, non so se volutamente o meno, avete peggiorato la situazione cominciando ad allegare sulle due versioni parti delle stesse saghe. Sul numero di ottobre 2007 era presente *Heroes of Might and Magic V* con l'espansione *Hammers of Fate*, nel gennaio 2010 sull'edizione Budget si trova la seconda espansione *Tribes of the East*; lo stesso vale nel caso di *Dawn of War* (edizione Budget di settembre 2008) e di due sue espansioni: *Dark Crusade* (stesso mese!) e *Soulstorm* (luglio 2009). Infine, c'è *Gothic 3*, da voi valutato con un 9, allegato alla Budget di febbraio e contemporaneamente, insieme all'edizione DVD, il gioco *Clive Barker's Jericho*, un FPS da voi stessi considerato meritevole soltanto di un 7!
Per evitare, in futuro, il ripetersi di situazioni così spinose, la soluzione più semplice sarebbe, secondo me, allegare lo stesso gioco a entrambe le versioni della rivista.
Vi saluto con ammirazione.

**Emanuele**

Caro Emanuele,
approfittando dello sviluppo di mezzi di comunicazione sempre più efficaci, stiamo cercando di impostare un dialogo quanto più possibile agile e fruttuoso con i nostri lettori, in modo da garantire loro il miglior servizio. Insomma, per farla breve, grazie alla pagina Facebook di GMC ci stiamo premurando di prendere atto delle preferenze dei lettori e, fra gli argomenti affrontati, la questione allegati occupa un posto d'onore. Nei limiti del possibile, cerchiamo di gestire i giochi completi in modo da non farli accavallare in maniera insensata. Unificare gli allegati delle due edizioni di GMC potrebbe non essere una scelta apprezzata dalla maggior parte del pubblico, ma perché non proporre un sondaggio?


Con due giochi allegati diversi ogni mese, la scelta fra edizione DVD e Budget di GMC diventa ardua.

## "La vecchia biografia di Lara è sempre stata irrilevante"

**Da Un canone per Lara – Daniele**

sapere che non sono soli, e che si può uscire da queste crisi che segnano le vite di numerosi videogiocatori. Mi sei mancata GMC.

**Fabio**

Ma sì! Ogni tanto un po' di vanità ci vuole e, fra una lettera e l'altra in cui ci vengono sottoposte opinioni scottanti e domande impossibili, ci piace assaporare il nostro attimo di celebrità e goderci il ritorno di un *lettor prodigo*. Dopo aver letto questa mail, caro Fabio, ti assicuro che mi sono premurata di tirar su la cornetta e chiamare chi di dovere per verificare se, per caso, in qualche angolo del nostro magazzino/archivio, fosse rimasta una copia di questo sfuggente numero 100. Purtroppo, niente da fare, ma sappi che abbiamo apprezzato molto la tua lettera e che ci sarebbe piaciuto omaggiarti della rivista che tanto hai bramato.

### PC IN SECONDO PIANO

Ciao Nemesis,
è la prima volta che mi viene la curiosità di scrivere a una brava (spero) giornalista. Anch'io, però, ho avuto i miei bei dubbi da risolvere. Sono sempre stato un giocatore fin da *Doom* e *Day of the Tentacle*, divertendomi un sacco negli anni successivi. Però, negli ultimi tempi, ho notato un calo d'attenzione (da parte mia) verso i videogiochi, per molti motivi. La causa principale è scaturita, nel 2006, dall'uscita delle nuove console casalinghe (Xbox 360, PlayStation 3 e Wii). Ho visto che, adesso, quasi tutte le software house dedicano il 70% del proprio tempo allo sviluppo di motori grafici sempre più potenti e pesanti, trascurando tutto il resto. Per fare un esempio, in *Call of Duty* (dal 4 in poi) si è sempre cercato di creare un multiplayer per masse, trascurando utenti come me, che preferiscono giocare da soli (infatti, la campagna dei vari *CoD* non dura più di 6 ore); oppure, in *Star Wars – Il Potere della Forza*, il gioco dura 6 ore e mezzo in "soli" 25 GB di memoria su hard disk. Purtroppo, per questo motivo sono costretto a giocare porting di vecchi titoli (Skulltag per *Doom* per citarne

### IN BREVE

Cara Nemesis,
la mia ragazza non fa che chiedermi se esiste, o se è previsto, un videogioco dedicato alla saga di "Twilight". Abbiamo visto insieme entrambi i film sinora usciti e mentre il primo non ci sembrava particolarmente adatto a trarne un videogioco, il secondo (e anche il trailer del terzo) ci ha fatto riflettere. Il conflitto fra lupi e vampiri non potrebbe essere d'ispirazione per la realizzazione di un gioco d'azione con elementi di combattimento? Insomma, se riescono a tirare fuori dei videogiochi da qualsiasi film di animazione, non vedo perché non farlo anche per "Twilight"!

**Pepo**

**Su "Twilight" mi pare esista solo una**

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### I TEMPI CHE FURONO

Che bello il **Thread** "[Retrogaming] *Quake II* (1998)", nel quale BOSE ci racconta che si sta: Dando al retrogaming di titoli che da piccolo mi affascinarono. Dopo lo splendido *Quake*, ho giocato il secondo. Questo immenso titolo uscì nel 1998. I miei ricordi in merito si perdono nella memoria. Ricordo che una volta, a casa di un amico, rimasi impressionato dalla grafica di questo gioco, di cui non ricordavo il titolo. Inoltre, *Quake 2* è uno shooter lunghissimo. Per arrivare al boss finale a livello medio dovetti sudare più di un anno (ero anche fanciullo). Insomma, un gioco incredibile. Credo che nessuno sparatutto mi abbia coinvolto così tanto. Hai ragione amico, te lo dice anche Hitfreezy: Ah, il mio primo sparatutto. Gran bel gioco, gran bella musica. E sì, è parecchio lungo (il che significa che l'ho finito in due settimane, non in un anno). Se devo trovare un difetto, punto alle sezioni platform. Fortuna che sono pochissime.

uno). Veniamo alla domanda: senza scendere in termini tecnici, sono controcorrente rispetto al mercato attuale dei videogiochi, o il mondo videoludico in sé sta peggiorando? Perché complicare tanto un gioco, quando poi verrà gettato nel dimenticatoio all'uscita di un ipotetico "seguito"? Perché non vengono più realizzati titoli duraturi nel tempo come *Doom* o *Diablo II*?

Grazie per l'attenzione.

**Miticludus**

Parlare di "peggioramento", caro Miticludus, sarebbe inesatto, in quanto si tratta, piuttosto, di assistere con cognizione agli inevitabili mutamenti del mercato e prenderne atto. Lungi da me pensare che il gioco su PC sia bell'e sepolto, ma è indubbio che il ruolo delle console è sempre più




pesante. Stesso discorso vale per l'onnipresente modalità multiplayer, una caratteristica senza cui molti giochi risulterebbero persino impensabili. Ti definisci controcorrente? Direi, piuttosto, "nostalgico", se con tutti i capolavori disponibili per PC ti senti costretto a ricorrere a porting di titoli (seppur splendidi) ormai datati. Non è poi vero che i giochi sono solo più complicati e rischiano di finire nel cassetto non appena esce un nuovo capitolo... senza contare che, a volte, non è poi così male ritrovarsi fra le mani un cosiddetto "seguito". Pensa a *Diablo II*!

## La redazione risponde Un canone per Lara

Egregia redazione di Giochi per il Mio Computer, non so se mi sto rivolgendo alle persone adatte, ma vorrei esporre un quesito che mi piacerebbe venisse proposto nella vostra rivista. So che quanto sto dicendo potrebbe sembrare banale e ridicolo, ma non è ancora stato chiarito da Eidos Interactive se gli ultimi tre *Tomb Raider* sviluppati da Crystal Dynamics (*Tomb Raider: Legend, Tomb Raider: Anniversary e Tomb Raider: Underworld)* siano canonici o no rispetto agli episodi della serie dal secondo in poi (escludo il primo, perché *Anniversary* è un suo remake).
In sostanza: gli episodi da *Tomb Raider II* sino a *The Angel of Darkness* sono mai accaduti secondo l'intreccio ideato da Crystal Dynamics? Ho rivolto questa domanda a Eidos via Twitter e via Facebook un'infinità di volte, ma loro non mi hanno mai voluto rispondere. Il dubbio nasce, secondo alcuni, dal fatto che la biografia del personaggio sia stata cambiata da quando Crystal Dynamics ha preso in mano la serie.
Il fatto è che la vecchia biografia di Lara è sempre stata irrilevante, quindi non sarebbe del tutto errato considerare gli ultimi tre episodi come semplici sequel con un remake in mezzo. Se non è un'impresa troppo pericolosa o titanica, non potreste chiedere a mamma Eidos? Voi avreste più voce in capitolo, rispetto a uno sbarbatello fan della serie come me. Lara è il mio personaggio preferito da sempre e ci tengo che la sua "vita" abbia coerenza, almeno nei videogiochi principali, visto che non considero canonici né i fumetti, né i film, né gli episodi per Game Boy.
Grazie in anticipo.

**Daniele**

Ciao Daniele,
sono Fabio Bortolotti. Ti rispondo io perché gli ultimi episodi li ho recensiti tutti. E con gran gusto, aggiungo. Come giustamente affermi, il testimone della serie è passato recentemente nella mani di Crystal Dynamics, che ha elaborato più a fondo il personaggio di Lara, attribuendole una biografia che non appariva nei primi capitoli. Sarò sincero, credo che parlare di canone per un prodotto come *Tomb Raider* sia un po' eccessivo, anche perché l'evoluzione dei suoi racconti è stata legata anche al progresso tecnologico. Nel primo episodio era già tanto far girare per bene una bella grafica in 3D, e non c'era né il budget, né l'esperienza per dare vita a scene di intermezzo e dialoghi come quelli dei giochi moderni. A livello di storia, dunque, penso che la Lara di oggi sia quella vera, più elaborata, e che quella del primo *Tomb Raider* sia sostanzialmente un bozzetto, sviluppato più a fondo con il passare degli anni, nonostante il cambio al timone. Se ci pensi, inoltre, c'è un ottimo motivo per il quale Eidos non ti dà una risposta ufficiale: l'uso delle licenze e il passaggio di un marchio da un gruppo a un altro sono una questione legalmente delicata, e dubito che Crystal Dynamics possa affermare che l'unica Lara vera è la sua, senza incorrere nell'ira degli avvocati. Penso però che, se potessero parlarti informalmente e in confidenza, ti direbbero che il canone ufficiale di *Tomb Raider* è composto dagli episodi dopo *The Angel of Darkness*, anche perché in quelli precedenti la trama era decisamente meno in primo piano.

**Fabio Bortolotti**



La biografia di Lara Croft è diventata determinante solo negli ultimi episodi della serie.

## VOGLIO POTER DECIDERE

Cara Nemesis,
ti scrivo perché vorrei affrontare un argomento di cui, probabilmente, si è già lungamente discusso in queste pagine nei mesi passati, ma che a me fa riflettere. Dico "probabilmente" perché ho ripreso recentemente ad acquistare la vostra rivista dopo ben due anni di buco, se così si può dire, quindi non so se se ciò di cui voglio parlare sia già stato trattato. Ti ricordi i bei tempi passati, quando ad alcune buffe creaturine balenava nella mente la strana idea di poter volare e si lanciavano nel vuoto andando verso una triste morte? Che incoscienti! Oltre a spappolarsi cadendo da altezze elevate, questi esserini erano anche in grado di affogare e farsi




**PC IN SECONDO PIANO**
Il multiplayer è ormai una modalità fondamentale per gran parte dei videogiochi più recenti.

## "Ho vissuto in un buio videoludico che non augurerei neanche al mio peggior nemico (virtuale!)"

Da Bentornata, GMC! – Fabio

bruciare vivi. Per fortuna, c'eravamo noi a tirarli fuori dai guai, fornendo loro ombrelli e quant'altro. Il nostro "divino" intervento era determinante per far raggiungere ai Lemming il magico portale di fine livello: ad alcuni donavamo picconi per aprirsi una strada nella dura roccia, ad altri fornivamo attrezzi per costruire lunghe file di scale (ancora oggi, mi sfugge il potere che le rendeva capaci di contrastare le leggi fisiche e galleggiare senza alcun sostegno). Alla fine, seguendo il percorso da noi deciso, portavamo a termine il livello. Eravamo noi i fautori del salvataggio o della morte dei Lemming, noi decidevamo se e quando fare una cosa, ma soprattutto come farla. Il gioco che ho proposto è soltanto un esempio. Non voglio discutere di quel titolo in particolare. Intendo parlare di come, secondo me, nella maggior parte delle uscite del passato più o meno recente sia diminuita la possibilità, da parte di chi compra il prodotto finale, di fare ciò che vuole; di portare a termine un obiettivo o una missione nel modo che più gli piace. Credo sia andato perduto quel potere decisionale del giocatore che, in passato, era in grado di rendere un titolo eccezionale (come quello sopra citato). Vorrei dei titoli efficaci sotto questo aspetto, dove veramente conti qualcosa ciò che l'utente desidera. Prendiamo, per esempio, la saga di *Call of Duty*: tutto è già stabilito, sembra di videogiocare un film scritto e concluso, il percorso può essere uno ed uno solo, senza facoltà di scelta. Il fatto, poi, di non poter uscire

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### SONO MOMENTI DIFFICILI

Un altro **Thread** fantastico! Si tratta di quello aperto da nik44, sempre nel **Canale** "Mondo Computer". Il ragazzo si interroga su "Il livello/missione più difficile di sempre!": Per dare a tutti la possibilità di esporre il proprio parere su quale sia stato il livello, la missione, l'obiettivo, più difficile, arduo e complicato da portare a termine in un videogioco (non solo per PC). Personalmente, metto al primo posto l'ultimo livello di *Far Cry*: Vulcano, terribilmente ostico in ogni sua parte. Greatfede ricorda: Il primo *Tomb Raider*, St. Francis Folley, pure con le soluzioni ebbi serie difficoltà. Più di recente, tutti i capitoli veloci di *Mirror's Edge*, da completare entro un tempo prestabilito. Aucool_is_good: Chiunque l'abbia giocato sarà d'accordo con me: l'ultima missione del primo *Commandos* (*Dietro le Linee Nemiche*). Chi l'ha completata, ha tutta la mia stima! E anche la nostra.

### IN BREVE

**specifica versione di *Scene It!*, un gioco sotto forma di quiz disponibile per console. Titoli d'azione o avventure non credo proprio che ce ne siano, né che siano previste per il futuro. E, se mi è concesso dirlo, per fortuna!**

Cara Nemesis,
voglio condividere con te, la redazione e il popolo dei lettori un momento per me tristissimo. Ho appena appreso la notizia del "pensionamento" del floppy disk!
Già da un po' di tempo, ormai, il suo uso era diventato quasi raro, ma adesso pare proprio che ne verrà interrotta del tutto la produzione anche in Giappone.
Carissimi tutti, questa notizia è un colpo al cuore e mi spinge a riflettere. Ci pensate? Una volta, bastavano 1,44 MB di memoria per trasportare ogni sorta di dati; adesso, senza una chiavetta da almeno 1 GB, ci sentiamo persi! Come cambia il mondo, Nemesis.
In così "poco" spazio, ora, non ci starebbe nemmeno una fotografia, al massimo un file di testo senza formattazione particolare. Eppure, anni fa, salvavamo su floppy documenti importanti, immagini con una manciata di colori, persino interi giochi. Sarei ipocrita se dicessi che, nella pratica, sentirò la mancanza del floppy, perché non ne uso uno da almeno dieci anni. Eppure sono qui, davanti allo schermo piatto del mio PC, e provo tanta nostalgia.

**Karl**

***lacrimuccia***

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

### VOGLIA DI PAURA

Il nostro lettore PiGiErre ha aperto il **Thread** "Cerco un bel gioco horror per PC", nel quale così ha scritto: Ciao a tutti, è da molto tempo che non seguo il mondo videoludico del computer, siccome mi dedico molto a Xbox 360. Qualcuno sa consigliarmi qualche gioco bello con atmosfera horror, oppure con la presenza di fantasmi o zombi? Va bene qualsiasi genere. Grazie! In effetti, la tua domanda è un po' generica, quindi cade a pennello la risposta di Dejawho: Dipende da che stile di gioco cerchi, se stealth o sparacchione. Ovviamente, ci sono i *Silent Hill* che sono più o meno tutti belli, ma basati più sull'atmosfera che sul gameplay (il due è un giocone e te lo consiglio). Di carucci "stealth oriented" ci sono i *Penumbra* e *CoC* (ma solo in poche fasi di gioco), un po' più sparacchioni puoi trovare i *Resident Evil* vecchi, i *Blair Witch Project*, *Nocturne*, *Shadowman*, i *The Suffering* e qualcosa di più recente, come *Dead Space*. Anche *La Cosa* è caruccio come gioco e sembra bello (ma non l'ho ancora giocato) pure *Cryostasis: Sleep of Reason*.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

## SEMPRE PRONTI!

Piccola digressione di chiusura rubrica nel **Canale** secondario "Trucchi e soluzioni", per apprezzare la disponibilità dei lettori di GMC ad aiutare i colleghi. Nel **Thread** "Aiuto *Batman Arkham Asylum*" il nostro faina81 racconta di avere: Praticamente finito il gioco in modalità difficile e mi sono messo a caccia di tutti gli enigmi. Purtroppo, proprio quando me ne mancavano una decina in tutto, mi sono reso conto che uno di questi si trova nelle caverne in alto sulla mappa, precisamente in un'area chiamata Raccordo Controllo di Pressione. Be', è impossibile arrivarci, visto che la strada è sbarrata dai cancelli elettrici attivati da Joker. Aiutatemi, altrimenti sarò costretto a ricominciare il gioco da capo. Rokkone: Se non ricordo male, è quello dove liberi le due guardie nella stanza centrale e dove, poi, Quinn fa scoppiare la bomba. Le stesse due guardie le ritrovi nella stanza a sinistra. Se è questo il posto, devi andare quasi fino alla stanza in cui ora si trovano le guardie e saltare di sopra.

GMC SU facebook

GMC è anche su Facebook! La pagina "fan" ufficiale è:

"Giochi per il Mio Computer - Pagina Ufficiale"

Vi aspettiamo numerosi, fateci sentire il vostro supporto!

dai confini della strada, bloccati da un muro invisibile che non lascia altra possibilità che proseguire per l'unica via prestabilita, mi irrita moltissimo. Come si possono definire questi titoli coinvolgenti (lasciamo da parte il multiplayer: sotto quell'aspetto, forse, sono considerabili tali) e capaci di dare soddisfazione arrivati al termine? Forse, però, scegliendo di portare il discorso su *CoD* non sono stato correttissimo, è un FPS e ci può stare un po' più di controllo da parte degli sviluppatori, anche se comunque lo considero eccessivo. Scelgo di citare, allora, la serie *Overlord*, di cui è appena uscito il secondo episodio, che ho acquistato, installato, giocato per 4 orette e poi riposto sullo scaffale, anche a causa



**VOGLIO POTER DECIDERE**
Alcuni giochi non permettono all'utente di muoversi liberamente, ma la tendenza è l'opposto.

## "Sono controcorrente rispetto al mercato attuale dei videogiochi, o il mondo videoludico sta peggiorando?"

Da PC in secondo piano – Miticludus

di un fastidioso bug che mi avrebbe costretto a ripartire dall'inizio. In questo titolo, le possibilità per il giocatore si riducono a una: uso i serventi marroni o quelli rossi? Ricapitolando: secondo me è necessario che le software house producano videogiochi in cui le decisioni dell'utente finale possano avere veramente un peso. Che ne pensi? Saluti a tutta la redazione e grazie per lo splendido lavoro che svolgete.

**Lettera non firmata**

Se vogliamo fare un paragone con i titoli del passato, una delle conquiste più importanti e apprezzate dei prodotti recenti (escludendo dei casi limite) è proprio una certa libertà di movimento, che ha trovato la sua massima espressione nei giochi free roaming e nei cosiddetti "platform" con l'avvento della terza dimensione (pensa a *Super Mario 64*). Una volta sì che i giocatori avevano le mani legate: spesso c'era un solo e unico modo per superare un livello e bastava un salto sbagliato per dover ricominciare daccapo.
So anche che, in certi frangenti, questa libertà è fittizia. Quante volte capita di sentirsi leggeri come piume giocando a un qualsiasi *Prince of Persia*, ma di dover poi fare i conti con il fatto che, a dispetto di tanta agilità, il percorso giusto è quasi obbligato? La mia opinione in merito alle tue osservazioni, quindi, è che potremmo discutere sulla presunta libertà concessa dai videogiochi in generale, ma non sono d'accordo sul ritenere le glorie del passato titoli con una più spiccata libertà d'azione. Che ne dici?




dal Forum di GAMES VILLAGE.it

## I SECCHIONI (CON SIMPATIA)

Dopo i consigli per gli acquisti, torniamo a occuparci di temi più impegnativi con il **Thread** "Indie-anapolis" a cura di exitplanetdust: Dacché la discussione relativa alla realtà indie va maturando e i sostenitori moltiplicandosi, credo sia d'uopo aprire un Thread apposito, sperando che resista in prima pagina... Sebbene Steam funga da supporto e vetrina fondamentali per la realtà indie, la discussione a lui relativa si stava saturando di interventi OT. Pertanto, si potrà utilizzare questa per qualunque segnalazione snob o sprezzante commento relativi alla scena videoludica indipendente: sul piano della critica, ma anche, perché no, su quello dello sviluppo. Segnaleremo i titoli più cool del momento, le hipsterie correnti, le scemate più artistico-pretenziose... Poi exitplanetdust continua a oltranza, proponendo blog e altre cose interessanti, ma qui c'è poco spazio. Tra le tante risposte, quella di Aucool_is_good: Kudos to you per l'op, meraviglioso è dir poco. Per come la vedo, potrebbe essere una buona idea far spostare il 3d in ACGG: ormai anche su console (in particolare 360 e Wii) vi è una folta selva di produzioni indie. Per quanto riguarda il blog, iniziamo a fare una conta degli interessati e poi possiamo parlarne seriamente. Come ben sai, io ci sono.

dal Forum di GAMES VILLAGE.it

## UN CLASSICO CONSIGLIO

Rientriamo nella categoria dei **Thread** più convenzionali con "consiglio gioco?", aperto da kingjak69: Cerco un RTS che mi permetta di controllare, in terza o in prima persona, un'unità qualsiasi o un generale. Ovviamente vi si possono costruire basi per i rinforzi, eccetera. Gratis o a pagamento, vecchio o nuovo, non mi interessa! Per pasquale7bellezze, i titoli da prendere in considerazione sono: *SpellForce 1* e *2*, che magari ti piacciono, mentre RiccardoTheBeAst dice che: La tua descrizione corrisponde perfettamente a *Rise & Fall*, che tra l'altro è gratuito.

## Redattori Per Gioco Gabriel Knight III – Il Mistero Macchiato di Sangue

**NEL 1999 nacque, dalla penna di Jane Jensen, un gioco che, insieme ai precedenti due della saga, era destinato a cambiare il modo d'interpretare l'intero settore delle avventure grafiche: *Gabriel Knight III – Il Mistero Macchiato di Sangue*.**

Il nuovo caso di Gabriel nasce da un invito a Parigi da parte del principe James di Scozia per vegliare sul suo primogenito, rapito da alcuni misteriosi "visitatori notturni". Come per i precedenti capitoli della serie, in questa avventura si mischia in maniera superba la storia del luogo in cui è ambientata con i miti e le leggende. L'investigazione di Gabriel, infatti, avrà a che fare anche con i Templari, i Massoni, la CIA, i servizi segreti francesi e persino con i vampiri!

Parlando dell'interfaccia, ci si muove in ambienti totalmente in 3D, cosa innovativa per l'epoca e sicuramente particolare ancora oggi, visto che, di solito, nelle avventure moderne si hanno personaggi in 3D su fondali pre-renderizzati. Il cursore del mouse è attivo e indica gli oggetti sensibili nell'ambiente in cui ci troviamo. L'avanzamento è di tipo punta e clicca con frecce direzionali, e l'inventario e il menu opzioni si richiamano con il tasto destro.

La vera innovazione di *GK 3*, oltre alla grafica, è l'implementazione di Sydney, una sorta di banca dati che consente a Gabriel e alla sua assistente Grace di effettuare ricerche per ottenere nuove e preziose informazioni altrimenti celate dal gioco, il quale si limita a fornire degli input che starà a noi approfondire per proseguire.

Ci ritroveremo, così, a visitare musei, a parlare e interrogare i sospetti del nostro caso, oltre che a pedinarli per verificare le loro attività.

Un'altra chicca di *GK 3*, sono gli enigmi, in alcuni casi davvero difficili, ma molto appaganti da risolvere.

I rompicapi sono lineari e logici, consistono nello scoprire indizi dai dialoghi, raccogliere oggetti, girare nei vari luoghi per incontrare persone o scoprire nuove realtà. Gabriel e Grace avranno a disposizione il computer per racimolare molte informazioni sugli ospiti dell'albergo, nonché un kit per la rilevazione delle impronte digitali.

Come già accennato in precedenza la grafica di quest'avventura è totalmente in 3D, e riesce a dare all'interazione con l'ambiente una maggiore profondità. Inoltre, la sensazione "spaziale" è percepibile in maniera attiva e sarà cruciale ai fini del gioco. La grafica tridimensionale fa sì che l'esperienza muti radicalmente e al giocatore venga restituita una sensazione nuova: l'esplorazione dei luoghi sembra reale, l'idea di esserci, di trovarsi lì insieme agli altri personaggi è concreta, l'impressione che ognuno di essi segua un proprio percorso, che abbia una propria vita, ci restituisce la convinzione che anche noi stiamo vivendo la nostra. Ciò che viene a mancare, purtroppo, sono quei meravigliosi e dettagliati sfondi realizzati manualmente e che, spesso, sono delle vere e proprie opere d'arte.

Passando al sonoro, *GK 3* vanta un ottimo doppiaggio italiano, con la voce di Gabriel ironica e suadente, e una musica calibrata per rendere l'atmosfera giusta nei momenti in cui l'azione va sottolineata (realizzata dall'immancabile Robert Holmes).

*Gabriel Knight 3* è una delle più belle avventure mai realizzate, poiché ha dalla sua una esemplare cura del particolare, una trama sorprendente e dai mille risvolti, con un fascino esoterico senza eguali, una buona realizzazione tecnica e un audio sublime. *Gabriel Knight 3* incarna la certezza che i giochi possono trattare, senza nessun timore reverenziale, tematiche e concetti elevati, ed essere più costruttivi di quanto normalmente si pensi.

**Sermor**


La saga di *Gabriel Knight* ha inizio nell'ormai lontanissimo 1993!

### LE VOSTRE RECENSIONI

Vi piacerebbe che una vostra recensione venisse pubblicata nello spazio della Posta di Nemesis? Scrivete un testo della lunghezza massima di 3.000 caratteri e inviatelo all'indirizzo di posta **nemesis@sprea.it**

### SPAZIO TIRANNO

**Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):**

**Anthony 78**
**Artù_^**
**Byter**
**DarkestSound**
**FacEzio**
**falcon**
**IlNotaio**
**PasaP**
**Prop**
**theEraser**
**Vulcano**
**Yuza**



Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**




### LA PAROLA A SKULZ

**Questo mese, noto una tendenza da parte dei lettori a proporre quesiti relativi a giochi un po' datati. Non sarà che quelli più recenti sono troppo facili per voi? O forse è solo che i titoli di qualche anno fa vi piacciono di più? Non c'è problema comunque, noi si risponde a tutto.**

## GRAND THEFT AUTO IV

**B** Ciao Skulz,
spero di non essere in ritardo se ti chiedo lumi per una missione di *Grand Theft Auto IV*, precisamente per l'ultima. Dopo che Roman è uscito di scena e dopo aver raggiunto il rifugio in cui si trova Dimitri, mi viene detto che devo seguire l'elicottero. Purtroppo non ci riesco e, credimi, ci ho provato tantissime volte. Aiuto.

**Abramovich**

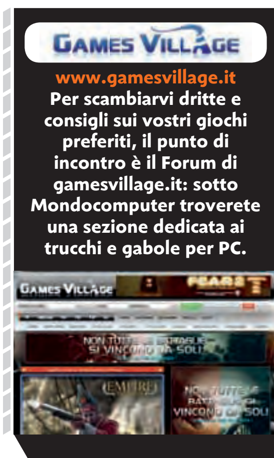
**R** Ciao caro, l'inseguimento con Dimitri può essere problematico, quindi sono felice di proporti una rapida guida all'evento. Appena l'obiettivo ti viene comunicato, corri su per le scale fino a sbucare sul tetto dell'edificio. Dimitri balzerà giù dal tetto verso destra e tu dovrai seguirlo, ma solo dopo aver eliminato i cattivi che ti sbarrano la strada. Poi, vai alla scaletta e scendi in tutta fretta per recarti al pontile e scoprire che il buon Dimitri ha preso l'elicottero. L'inseguimento prosegue in motoscafo! In questa fase, devi semplicemente tenere d'occhio il bersaglio rosso sulla mappa fino a quando non arriva il momento di piazzarsi sotto il velivolo di Jacob (che è proprio alle spalle dell'elicottero con a bordo Dimitri). A questo punto, devi essere molto veloce e, nella fase precedente, devi essere riuscito a restare abbastanza vicino al bersaglio, altrimenti non avrai il tempo necessario per completare l'azione richiesta e Dimitri taglierà la corda. Dunque, quando ti aggrappi all'elicottero di Jacob, segui rapidamente le mosse suggerite sul monitor per entrare nel velivolo e proseguire nella tua caccia all'uomo. Quando ti trovi ai comandi dell'elicottero, devi cercare di restare sempre allineato dietro al tuo bersaglio, senza avvicinarti troppo per non venire sorpreso dai suoi cambi di direzione. A un certo punto, scatterà la sparatoria in aria tra Jacob e Dimitri, ed entrambi gli elicotteri finiranno per schiantarsi su Happiness Island. Una volta a terra, ci sei quasi: devi sbarazzarti in tutta fretta degli scagnozzi del malvagio e anche di alcuni poliziotti, senza curarti troppo del tuo livello di delinquenza, perché tanto non ci metterai molto a raggiungere e freddare Dimitri nei pressi della statua.



In *Grand Theft Auto IV* non ci sono solo inseguimenti in auto: bisogna anche darsi da fare con gli elicotteri.

## STAR WARS: BATTLEFRONT II

**B** Grande Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto per il mitico *Star Wars: Battlefront II*. Mi sono bloccato alla missione imperiale su Polis Massa, perché non riesco a capire gli obiettivi. Ho provato a chiedere ai miei amici fanatici di *SWBF 2* (quelli a cui vedi la schermata di caricamento negli occhi), ma loro mi hanno risposto: "spara!". Ti supplico




**www.gamesvillage.it**
**Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di gamesvillage.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.**

## Linea diretta

**D** "Mitico Skulz, non so se ti ricordi ancora di quell'antico videogioco che risponde al nome di *Thief: Deadly Shadows*." Ciao **Ezio**, certo che me lo ricordo, anche se devo ammettere che ne è passato di tempo dall'ultima volta che l'ho fatto girare sul mio computer. "Un amico me lo ha prestato, dicendomi che avrebbe girato senza problemi anche su un portatile un po' vecchio come il mio. Infatti, il gioco funziona bene, ma a un certo punto mi viene detto che devo andare su una nave, che si chiama Abysmal Gale... il fatto è che non ho idea di dove si trovi." Eh, dove sta la Abysmal Gale. Ricordarselo non sarebbe male, ma non mi sovviene proprio. Sai cosa faccio? Chiedo l'aiuto da casa.

**D** "Caro Skulz, risolutore di mille misteri, ti

# La parola all'esperto Heroes of Might & Magic V

D Caro Skulz,
mi faccio vivo con la presente, per avere un aiuto nei seguenti giochi, che dopo aver provato innumerevoli volte non sono ancora riuscito a portare a termine (troppo difficili). I giochi in questione sono *Heroes of Might & Magic V: Hammers of Fate* e *Tribes of the East*, per questi due ti chiederei dei cheat. Spero in un riscontro alla mia lettera e attendo con impazienza i trucchi. Nel frattempo, ti invio un salutone e un ringraziamento. Amichevolmente.

**Linus**

R Ciao Linus, di seguito ti spiego come bisogna procedere per imbrogliare nei tuoi giochi, ma ti avviso subito che il funzionamento non è garantito, nel senso che dipende dalla versione del gioco di cui sei in possesso. Comunque sia, tentare con costa nulla. Prima di tutto, apri con il Blocco note di Windows il file **autoexec_a2.cfg** che si trova nella cartella **Profiles**, dentro quella di installazione del gioco. Una volta individuato e aperto il file, devi aggiungere alla fine del testo della sezione **// Startup** la riga **setvar dev_console_password = schwinge-des-todes**. Chiudi salvando il file **autoexec_a2.cfg** e poi, nella cartella **HOMM5TOE\PROFILES*nomegiocatore*** che si trova nella tua directory dei documenti, apri il file **input_a2.cfg**. Qui, nella sezione **// console** aggiungi la riga **bind show_console '\'**, quindi salva e chiudi il file. A questo punto, durante la partita, puoi premere



il tasto **** e digitare **@ClearFog ()** per visualizzare tutta la mappa, **add_all_spells** per sbloccare le magie dell'eroe selezionato oppure **@Win()** per completare con successo la missione in corso.

di aiutarmi e di darmi risposte più esaurienti. . . ciao.

**Alessio**

R Ciao Alessio, all'inizio della missione sali per le scale e prendi il controllo del checkpoint segnalato sulla mappa. Poi procedi nella sala successiva e impossessati dei piani dei ribelli, che devi riportare al checkpoint liberato in precedenza. Qui dovrai resistere agli assalti dei nemici fino a nuovo ordine. Quando gli attacchi dei ribelli si sono esauriti, ti verrà comunicato un secondo obiettivo da raggiungere e distruggere con una pioggia di granate: si tratta della banca dati dei ribelli. Dopo avere portato a termine la pratica, vai all'hangar e prendi il controllo del punto indicato sulla mappa per completare la missione.

## PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO

B Caro Skulz,
ho bisogno di te con *Prince of Persia: Spirito Guerriero*. Il gioco in sé non è un problema, perché l'ho completato già varie volte. Il fatto è che non riesco a sbloccare il vero finale. So che per riuscirci occorre trovare tutte e nove le vite extra. Ebbene, quando ci rigioco ne trovo sempre solo otto, ti elenco quelle da me scoperte, sperando che tu mi dica dov'è quella che mi sfugge. La prima è dopo avere battuto Shadee spostando l'altare; la seconda nella torre idrica nella cascata; la terza la trovo nella torre meccanica con l'aiuto del gigante; la quarta nella biblioteca di Khayleena; la quinta nel punto in cui si incontra l'uomo corvo nel passato; la sesta vita l'ho trovata dove si utilizza la spada del serpente come chiave per accedere alle torri; la settima nei giardini pensili dove bisogna attivare lo scorrimento dell'acqua; l'ottava sopra la stanza in cui si sfida il boss gigante, quello con la vita rossa nella parte bassa dello schermo; la nona, Skulz, per favore dimmi tu dove la posso trovare! Spero di essere stato abbastanza chiaro nella descrizione dei luoghi in cui ho scovato le "mie" vite extra. Ciao.

**Davide**

R Ciao Davide, le tue indicazioni sono chiare, quindi sono abbastanza sicuro del fatto che il potenziamento è quello finale. Quando sei nella sala chiusa da Shadee, devi passare attraverso alcuni cancelli e, dietro uno di questi, si cela un mazzo, che devi spostare sotto una botola sul soffitto.






■ *Star Wars Battlefront II* è un gioco impegnativo, quindi è bene sapere sempre quali sono gli obiettivi da portare a termine.



■ Per sbloccare il finale "vero" di *Prince of Persia: Spirito Guerriero*, bisogna trovare nove potenziamenti per la vita del protagonista.

## Quesiti dal passato GTA San Andreas

D Ciao Skulz,
ho un problema con *GTA San Andreas*. Quando ho terminato la rapina nel casinò Caligua e sono sul tetto per lanciarmi con il paracadute, corro verso di esso eliminando i poliziotti che scendono con l'elicottero, ma non riesco a prenderlo. Ci passo sopra, ma non riesco proprio a raccogliere il paracadute. Ho pensato ci fossero troppi oggetti nell'inventario e ho scaricato le armi per fare posto al paracadute, ma il problema persiste. Per favore, mi puoi aiutare? Ciao e grazie.

**Alessandro**

R Ciao Alessandro, gli oggetti del tuo inventario non sono un problema. Credo, invece, che tu ti sia scordato di premere il tasto azione. Lo credo, perché, in caso contrario, non c'è una spiegazione plausibile al problema. Per raccogliere e indossare il paracadute non è sufficiente passarci sopra, ma bisogna premere il pulsante che avvia l'azione.

scrivo per un problema che sto riscontrando in *Gothic II: La Notte del Corvo*." Bravo **Ullappeppa88**, ottima idea, vedrai che un modo per darti una mano lo trovo. "Mi trovo nelle Terre dei Costruttori ed è arrivato il momento in cui mi viene detto di entrare nel Tempio di Adanos. Per farlo, però, devo interpellare il Re di Jharkendar e rispondere correttamente alle domande che mi pone. Ecco, appunto, non è che mi sai dire le risposte?" Accidenti a me, no! Ma sono certo che qualcuno si farà presto sentire con le dritte del caso.

D "Skulz, solo tu mi puoi aiutare!" Calma e gesso **Salvatore**, narrami del problema che ti angustia. "Sto giocando a *Bloodrayne* e finora non ho avuto difficoltà a uccidere i nemici. Dopo un po', però, è arrivato un tizio più forte e più grande degli altri, che non riesco proprio a battere! Mi sai dire di cosa si tratta e di come devo fare per sconfiggerlo? Ciao e grazie in anticipo." E io rigiro i ringraziamenti di rito a chi mi vorrà dare una mano.

### UN MOTORE PER TUTTE LE STAGIONI

Il motore grafico proprietario di Techland è il Chrome, attualmente giunto alla quarta versione. L'esordio risale al 2003, quando muove l'omonimo sparatutto in prima persona. Il gioco non stupisce, ma l'engine risulta da subito assai flessibile e utilizzabile nei generi più disparati. La seconda versione è tenuta a battesimo dall'originale *Xpand Rally*, l'anno successivo. Nel 2006, il Chrome 3 è tra i protagonisti del successo di *Call of Juarez*, il cui secondo episodio, *Bound in Blood*, segna l'esordio, nel 2009, della quarta evoluzione del motore. *Nail'd* è mosso proprio dal Chrome 4.

# NAIL'D

Techland lascia a casa pistole e cinturoni e si mette in sella a potenti quad!

■ **SVILUPPATORE** Techland ■ **GENERE** Gioco di guida
■ **CASA** Deep Silver ■ **INTERNET** www.techland.pl

### *NAIL'D* CI INCHIODERÀ ALLA SELLA PERCHÉ:

- Propone tracciati spettacolari.
- Supporterà fino a 12 giocatori.
- Si avvale del motore grafico di *Call of Juarez: Bound in Blood*.
- Consentirà un buon grado di tuning.

**GIOCHI così, su PC sono sempre abbastanza rari, e tutto sommato bene accetti. Stiamo parlando dei titoli di guida smaccatamente arcade, che fanno della spettacolarità totale e della completa mancanza di realismo il proprio cavallo di battaglia.**

Assai comuni su console, questi prodotti appaiono di tanto in tanto anche sulla nostra piattaforma di gioco preferita, andando a soddisfare le voglie più frivole, leggere e disimpegnate dei giocatori da mouse e tastiera. Nello specifico, stiamo per parlare di quad, quegli esagerati "motoroni" a quattro ruote che incutono timore se incrociati per strada. I polacchi di Techland, celebri per l'ottima serie *Call of Juarez* e per precedenti incursioni nel mondo delle quattro ruote (*Xpand Rally* su tutti), si tuffano nelle gare arcade proprio in sella a questi bestioni, seguendo inevitabilmente la strada tracciata da Blackrock più di un anno fa con il più che valido *Pure*. Previsto per la fine del 2010, *Nail'd* è attualmente in piena lavorazione, ma Deep Silver ci ha concesso la possibilità di mettere mano a un'acerba versione del titolo, già in grado di dire parecchio su quel che ci aspetta da qui alla fine dell'anno.

*Nail'd* è un classico gioco di corse nel quale, dopo aver scelto pilota e quad,

## "LA SPETTACOLARITÀ È L'INGREDIENTE PRINCIPALE DEL GIOCO"

avremo la possibilità di affrontare gli avversari su percorsi in linea. Non tragga in inganno la struttura "da A a B" dei tracciati: Techland ha assicurato una gran quantità di scorciatoie e varianti che renderanno le gare assai movimentate e spettacolari. A tal proposito, la spettacolarità è l'ingrediente principale del gioco. Salti chilometrici, curve da brivido a due passi da precipizi senza fine, scenari da sogno e colori estremamente vivi sono una garanzia di divertimento estremo.

Per poter rendere al meglio tutto ciò è necessario un motore grafico flessibile e agile, che consenta un framerate stabile e fluido. Per raggiungere tale obiettivo, Techland ha fatto ricorso al Chrome 4, l'engine già alla base dell'ottimo *Call of Juarez: Bound in Blood*. Il risultato, pur non definitivo, si lascia apprezzare e promette meraviglie da qui all'uscita nei negozi. Il gioco supporterà 12 piloti complessivi, sia in singolo che in multiplayer. È inoltre previsto un buon grado di personalizzazione di mezzi e piloti, per la gioia di tutti i fan del tuning.

Non ci resta che aspettare la fine dell'anno per saggiare appieno il lavoro di Techland. Nell'attesa gustiamoci queste spettacolari immagini.

GIOCHI COMPUTER



La follia regna sovrana in *Nail'd*!



Il titolo proporrà un multiplayer fino a 12 giocatori.



Il dettaglio dei quad è, fin da ora, soddisfacente.



I programmatori promettono che i percorsi offriranno scorciatoie e varianti.

**DATA DI USCITA FINE 2010**

**PROFESSIONE SVILUPPATORI**

- **Nome:** Techland
- **Provenienza:** Polonia
- **Nati nel:** 1991
- **Storia:** Una delle software house più celebri e longeve dell'ex blocco comunista, Techland è passata dal ruolo di distributore a quello di sviluppatore di giochi, con risultati molto apprezzati.
- **Li conosciamo per:** *Xpand Rally e i due Call of Juarez.*

**ATTENDERE PREGO!**
*Nail'd* salterà sui nostri hard disk verso la fine dell'anno.

# SCOOP
## prima occhiata

**IMPRESSIONARE LA FOLLA**
Per colorare il mondo, sbloccare tutte le aree e le conseguenti sfide, il giocatore di *Shaun White Skateboarding* dovrà impressionare il maggior numero possibile di persone. Un paio di semplici trick colpiranno solo i passanti più vicini, ma concatenando varie evoluzioni in una sola lunga e complessa combo, potrete stupire un'intera piazza, colorandola e trasformando l'ambiente. Il sistema di punteggio non dovrebbe differire troppo nelle sfide online: Shaun White Skateboarding, infatti, sarà caratterizzato anche da una componente multiplayer, ma gli sviluppatori hanno preferito non approfondire questo aspetto durante la nostra chiacchierata.

# SHAUN WHITE SKATEBOARDING

Passare dalle piste innevate alle buie e sporche strade di città non è facile per nessuno, tranne che per Shaun White.

- **SVILUPPATORE** Ubisoft Montreal
- **GENERE** Gioco sportivo
- **CASA** Ubisoft
- **INTERNET** www.ubisoft.it

***SHAUN WHITE SKATEBOARDING* VI FARÀ GRINDARE PERCHÉ:**

- Potrete colorare la città a suon di evoluzioni.
- Addirittura, la trasformerete radicalmente, se supererete le sfide.
- Potrete disegnare le vostre ringhiere invisibili nell'aria.
- Sarete accompagnati da un'ottima colonna sonora rockeggiante.

**SHAUN White, per chi non lo sapesse, non è solo un campione di snowboard, ma si diletta anche con lo skateboard.**

A quanto pare, la cosa gli riesce bene, tanto che si è messo in testa di diventare il nuovo Tony Hawk. Sicuramente, almeno in campo videoludico, l'obiettivo lo ha raggiunto e Ubisoft ha deciso di dedicargli un nuovo gioco, questa volta aggiungendo delle rotelle alla sua tavola. Non aspettatevi, però, il solito titolo sportivo uguale ai tanti già visti: gli sviluppatori canadesi di Ubisoft Montreal hanno voluto cercare nuove strade per rendere interessante *Shaun White Skateboarding* e, memori degli errori commessi con il gioco di snowboard dedicato all'atleta (*Shaun White Snowboarding*, del 2008), si sono impegnati a sfornare qualcosa di particolare. Se, fino a ora, le simulazioni di skateboard si limitavano a far scovare al giocatore i mille modi di effettuare acrobazie nei loro livelli, *Shaun White Skateboarding* vuole permettere a chi impugna il joypad di plasmare il mondo inventandosi le piste, senza obbligarlo a sfruttare quelle esistenti.

Si parte in un'ambientazione volutamente grigia e cupa, che ricorda un televisore tarato male, ma al primo ollie iniziano a spuntare i colori; un paio di 180° e qualche kickflip e il mondo prenderà vita. Non appena si riesce a spiccare un salto degno di tale nome, è addirittura possibile grindare su linee invisibili, disegnando in aria la propria ringhiera virtuale,

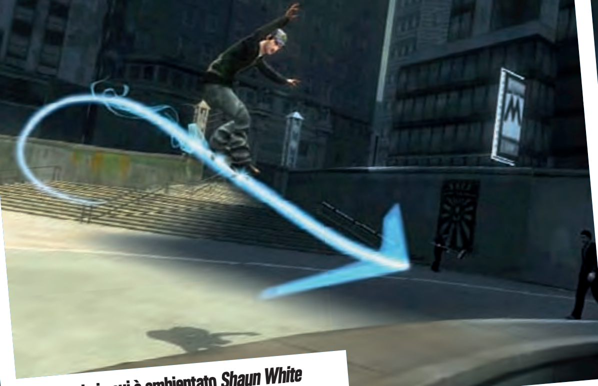
## "È POSSIBILE GRINDARE NELL'ARIA SU LINEE INVISIBILI"

almeno fino quando il contatore del tempo non arriva allo zero. A quel punto, si deve interrompere la manovra, ma se si è stati bravi, si è giunti a qualche zona precedentemente inaccessibile.

In questo modo, si impressioneranno i passanti, i quali, stupiti dalle evoluzioni, regaleranno al protagonista la possibilità di attivare parecchie sfide simili a quelle che gli appassionati hanno visto nella serie firmata da Tony Hawk. Con la differenza che, superandole, il mondo si trasforma: un monumento inizia a muoversi, la terra trema e sbuca un enorme negozio di skateboard, dove acquistare nuove tavole e vestiti. Il tutto accompagnato da una piacevole colonna sonora a base di rock classico.

Quello di *Shaun White Skateboarding* sarà, dunque, un mondo plasmabile e, fortunatamente, anche liberamente esplorabile: all'inizio, alcune aree saranno bloccate, ma una volta aperte, potrete muovervi avanti e indietro per l'enorme città senza dover assistere a noiose schermate di caricamento, stupendovi per come un paio di evoluzioni possano cambiare radicalmente il circondario, almeno nei videogiochi.

Le idee sono intriganti e la grafica è abbastanza curata. Resta da vedere se Ubisoft Montreal sarà capace di dedicare la giusta dose di attenzioni anche al sistema di controllo, alla varietà delle situazioni di gioco e alla realizzazione dei livelli. GIOCHI COMPUTER



Il mondo in cui è ambientato *Shaun White Skateboarding* sarà, inizialmente, triste e cupo...



... Ma basteranno alcune evoluzioni per trasformarlo in un luogo colorato e gioioso.



Scivolando su ringhiere invisibili, potrete raggiungere luoghi altrimenti inavvicinabili, oltre a concatenare combo infinite.



I numerosi graffiti che vedrete nel gioco sono stati realizzati da un vero writer.

**DATA DI USCITA NOVEMBRE 2010**

**PROFESSIONE SVILUPPATORI**

- **Nome:** Ubisoft Montreal
- **Provenienza:** Montreal (Canada)
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** negli studi di Ubisoft Montreal, che impiegano circa 1.000 persone, sono stati prodotti alcuni dei titoli più conosciuti dell'editore francese, da *Assassin's Creed* a *Splinter Cell*
- **Li conosciamo per:** *Assassin's Creed* e *AC II*, la saghe di *Splinter Cell* e *Prince of Persia*, *Far Cry 2*, i vari *Rainbow Six: Vegas* e, naturalmente, *Shaun White Snowboarding*.

**ATTENDERE PREGO!**
Per dilettarsi con lo skateboard, bisognerà attendere sino novembre 2010.



Manca un soffio all'E3 e il mondo dei videogiochi è a dir poco burrascoso. Ci sono tanti annunci, ma anche una vera e propria fase di "calciomercato": antiche amicizie si spezzano, mentre nascono nuove potenti alleanze. Le squadre sono cambiate, ma la posta in gioco è sempre la stessa: il nostro divertimento!

# GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

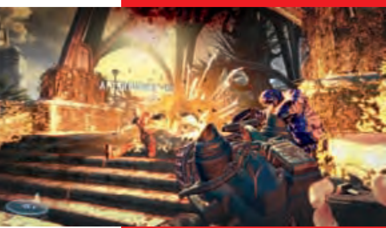
A cura di Fabio Bortolotti

FPS

# BULLETSTORM

*Previsioni del tempo: tempeste di proiettili per tutto il 2011.*

GALLERY





**EPIC Games, creatori dell'Unreal Engine 3, e People Can Fly, responsabili del primo *Painkiller*, hanno annunciato *Bulletstorm*, che verrà pubblicato da Electronic Arts.**

Si tratta di uno sparatutto con visuale in soggettiva, basato proprio sull'Unreal Engine, con una classica ambientazione futuristica che vedrà un grande confederazione protetta da Dead Echo, un gruppo di mercenari scelti. Grayson Hunt e Ishi Sato, due membri di Dead Echo, vengono traditi ed esiliati su un pianeta ai confini della galassia. A noi, prevedibilmente, toccherà vestire i panni di Grayson, circondato da mutanti e cannibali e con il solo obiettivo di fuggire e farla pagare a chi l'ha messo in tali pasticci. La vera particolarità di *Bullestorm* è il sistema Skillshot, che premierà i giocatori quando riusciranno a seminare morte e distruzione in maniera spettacolare e creativa. Così facendo, tra l'altro, guadagneranno punti da spendere per potenziare il proprio personaggio e sbloccare armi ancora più esagerate e potenti, ottenendo nuovi modi di sfruttare lo Skillshot.




La trama passerà molto probabilmente in secondo piano: in *Bulletstorm*, l'importante è sparare.




Il gioco includerà molte armi fuori dal comune, e ne incentiverà l'uso creativo.

## "Premierà i giocatori quando riusciranno a seminare distruzione in maniera spettacolare e creativa"

Le prime immagini sono interessanti e lo stile del gioco sembra tanto scanzonato quanto azzeccato. People Can Fly ci ha regalato grandi soddisfazioni in campo di FPS, e la collaborazione con Epic non può che dare risultati degni di nota. Tra l'altro, il progetto fa parte del programma EA Partners, che fino a oggi ha dato vita a grandi successi come l'*Orange Box*, *Left 4 Dead* e *Crysis*. "Siamo molto emozionati di lavorare con Epic Games e People Can Fly su questo nuovo progetto," afferma David DeMartini, general manager di EA Partners. "La prima volta che abbiamo posato lo sguardo su *Bulletstorm*, abbiamo immediatamente capito che sarebbe diventato il nuovo successo di Epic Games e People Can Fly, i quali ci regaleranno un'esperienza completamente inedita per tutti gli appassionati di sparatutto." Parole supportate da uno sparatutto con ottime premesse. GIOCHI COMPUTER

FPS

# MEDAL OF HONOR

*Lo storica serie passa dalla Seconda Guerra Mondiale all'Afghanistan.*


A giudicare dal trailer, la qualità grafica sarà di tutto rispetto.

**Electronic Arts ha finalmente annunciato la data d'uscita del nuovo *Medal of Honor*, previsto per il 15 ottobre di quest'anno.** Nel frattempo, il sito ufficiale mostra uno spettacolare trailer che, a detta degli sviluppatori, è stato realizzato interamente con il motore di gioco. Il filmato mostra un Ranger statunitense, a bordo di un elicottero diretto in una zona di guerra, intento a lasciare un messaggio sulla segreteria telefonica della sua famiglia. "*Medal of Honor* rappresenta uno sguardo autentico sulla guerra odierna," spiega Gred Goodrich, executive producer, che fornisce ulteriori dettagli sull'ambientazione: "Ispirato da personaggi e fatti reali, *Medal of Honor* catapulta i videogiocatori nei panni di un guerriero moderno, dai mortai della fanteria al Tier 1 Operator (un soldato d'élite, N.d.R.)." Dopo tanti episodi nella Seconda Guerra Mondiale, dunque, ci caleremo nel moderno conflitto afghano, con una campagna in singolo sviluppata dagli studi losangelini di EA, e con una sezione multiplayer creata da DICE, lo studio responsabile dei vari *Battlefield*.

Data di uscita: 15 ottobre
Internet: www.medalofhonor.com

Gioco di ruolo

# DRAGON AGE DARKSPAWN CHRONICLES

*Nuova espansione da scaricare per il GdR di BioWare.*



**Con un video disponibile sul sito ufficiale del gioco, Electronic Arts e BioWare hanno presentato *Dragon Age: Darkspawn Chronicles*.** Si tratta della seconda espansione di *Dragon Age: Origins*, ed è disponibile come contenuto scaricabile dal 18 maggio. Per 4,99 euro, possiamo metterci nei panni di cattivi, assumendo il comando delle armate che tanto abbiamo odiato nella campagna principale. L'idea di creare un'espansione dedicata agli antagonisti non è certo nuova, ma è sempre un ottimo modo per conferire ulteriore spessore a un universo narrativo, specie se è complesso e sfaccettato come quello di *Dragon Age*.A livello di gioco, trama a parte, non ci sono particolari cambiamenti, ma al termine dell'avventura si sblocca un oggetto utilizzabile anche nella campagna originale e in *Awakening*.

Data di uscita: 18 maggio
Internet: http://dragonage.bioware.com

# USCIRÀ

## QUANDO SARÀ PRONTO

**Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?**

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (arancione) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

| TITOLO | CASA | DATA DI USCITA | |
|---|---|---|---|
| ArcaniA: Gothic 4 | JoWooD | 2010 | ● (arancione) |
| Brink | Bethesda | Autunno | ● (arancione) |
| Call of Duty: Black Ops | Activision Blizzard | Novembre | ● (verde) |
| Civilization V | 2K Games | Fine 2010 | ● (arancione) |
| Crysis 2 | EA | Novembre | ● (verde) |
| Dead Space 2 | EA | 2010 | ● (arancione) |
| Deus Ex: Human Revolution | Eidos | 2010 | ● (rosso) |
| Diablo III | Activision Blizzard | 2011 | ● (arancione) |
| Drakensang II | FX Interactive | Giugno | ● (verde) |
| F1 2010 | Codemasters | Settembre | ● (verde) |
| F.3.A.R. | Warner Interactive | Autunno | ● (verde) |
| Final Fantasy XIV | Square Enix | 2010 | ● (arancione) |
| Fallout: New Vegas | Bethesda | Autunno | ● (arancione) |
| Ghost Recon: Future Soldier | Ubisoft | Aprile 2011 | ● (arancione) |
| Half-Life 2: Episode 3 | Valve | 2010 | ● (rosso) |
| Homefront | THQ | 2010 | ● (arancione) |
| Hunted: The Demon's Forge | Bethesda | Fine 2010 | ● (arancione) |
| Kane & Lynch 2: Dog Days | Square Enix | 2010 | ● (arancione) |
| Mafia II | 2K Games | Agosto | ● (verde) |
| Max Payne 3 | Take Two | Fine 2010 | ● (rosso) |
| Medal of Honor | EA | 15 Ottobre | ● (arancione) |
| I Pirati dei Caraibi: L'Armata dei Dannati | Disney Interactive Studios | Autunno | ● (arancione) |
| Prince of Persia: Le Sabbie Dimenticate | Ubisoft | Giugno | ● (verde) |
| Rage | EA | 2011 | ● (arancione) |
| Spec Ops: The Line | 2K Games | Fine 2010 | ● (arancione) |
| StarCraft II | Activision Blizzard | 27 Luglio | ● (arancione) |
| Star Wars The Old Republic | EA | 2011 | ● (verde) |
| Super Street Fighter IV | Capcom | 2010 | ● (arancione) |
| The Agency | Sony Online | 2010 | ● (arancione) |
| The Witcher 2 | Namco Bandai | Metà 2011 | ● (arancione) |
| Test Drive Unlimited 2 | Namco Bandai | 2010 | ● (arancione) |
| U-Wars | Biart Studio | Fine 2010 | ● (verde) |
| World of Warcraft: Cataclysm | Activision Blizzard | 2010 | ● (arancione) |
| XCOM | 2K Games | 2011 | ● (rosso) |

Azione

# JUST CAUSE 2

*Nuove armi e veicoli, per l'azione secondo Square Enix.*



Le due espansioni mettono l'accento sul lato più assurdo ed estremo di *Just Cause 2*.

**Square Enix ha annunciato due pacchetti scaricabili per *Just Cause 2*, il "Pack Aereo Mercato Nero" e il "Pack Esplosivo Mercato Nero".**

Il primo contiene tre gingilli dedicati ai fan delle altezze: un caccia con due lanciamissili e quattro mitragliatrici, un lanciamissili a puntamento quadruplo e un doppio propulsore per il paracadute (elemento che potrebbe cambiare radicalmente la gestione degli spostamenti). Il secondo, disponibile dal 25 maggio, si concentra sulle armi, e include un lanciarazzi, un lanciagranate a grappolo e una pistola a propulsione d'aria, pensata per scaraventare verso il cielo interi veicoli. Entrambi i pacchetti sono disponibili a 1,99 euro su Steam.

**Data di uscita:** 25 maggio
**Internet:** www.justcause.com




Sparatutto multiplayer

# APB: ALL POINT BULLETIN

*Guardie e ladri diventa un gioco online di massa.*

**Gli studi di Realtime Worlds si sono recentemente distinti con l'ottimo *Crackdown*, uno dei titoli più apprezzati della prima stagione di Xbox 360.**

Ora, sempre in alleanza con Microsoft Game Studios, si apprestano a fare uscire *APB: All Points Bulletin*, un interessante gioco di massa online, che unirà meccaniche tipiche dei giochi a libera esplorazione in stile *GTA* a elementi propri degli sparatutto. Ci sarà una città con due fazioni perennemente in guerra, e gli utenti dovranno decidere da che parte schierarsi, prendendo parte a sanguinosi scontri con armi e veicoli. *APB* si baserà su un particolare modello di pagamento: il gioco inscatolato includerà 50 ore di gioco, esaurite le quali sarà necessario ricaricarle con 6,29 euro (20 ore) o 8,99 euro (un abbonamento senza limiti per tutto il mese). Inoltre, per incentivare i preordini, Realtime Worlds ricompenserà i primi utenti con una serie di bonus all'interno del gioco: due animazioni emote, due macchine e due vestiti.




Ecco una delle vetture bonus che riceveranno gli utenti che preordineranno *APB*.

**Data di uscita:** 1 luglio
**Internet:** www.apb.com

Nuove alleanze

# BUNGIE E ACTIVISION BLIZZARD

*Un'amicizia finisce, ma nasce una nuova alleanza.*

**Con grande tempismo, Activision Blizzard ha annunciato una partnership con Bungie, lo studio di sviluppo dei creatori della serie di *Halo*.**

Bungie è al lavoro su un nuovo progetto, che uscirà in esclusiva sotto l'egida di Activision Blizzard. L'accordo prevede che Bungie mantenga i diritti sul proprio gioco, ma Activision Blizzard, per contro, sarà autorizzata a fare uscire altri titoli a esso ispirati per i prossimi dieci anni. Tra l'altro, voci di corridoio sostengono che il nuovo titolo sia già avanti con lo sviluppo: la notizia, considerando che *Halo Reach* per Xbox 360 è già giunto alla fase beta pubblica, potrebbe avere un fondo di verità. In ogni caso, questo è un bel colpo per Activision Blizzard, che dopo aver praticamente perso Infinity Ward ha aggiunto un altro studio di alto profilo alla sua scuderia.



Al momento, Bungie è impegnata a concludere *Halo Reach* per Xbox 360. Quale sarà il prossimo progetto?

**Internet:** www.bungie.net

*Nuovi studi*

# NASCE RESPAWN ENTERTAINMENT

*Ma cosa resterà di Infinity Ward?*

**La disputa tra Infinity Ward, creatori di *Call of Duty*, e Activision Blizzard continua, e questa volta non si combatte solo sul fronte legale.**

Gli ex capi e fondatori di Infinity Ward, Vince Zampella e Jason West, hanno dato vita a un nuovo studio, Respawn Entertainment, annunciando tra l'altro la loro partnership con Electronic Arts. Nel frattempo, continua la diaspora in Infinity Ward, con altre figure chiave che rassegnano le dimissioni per unirsi al nuovo progetto dei loro vecchi capi. La lista è molto lunga (si parla di almeno 35 persone) e viene davvero da chiedersi se Infinity Ward potrà sopravvivere a una tale emorragia di talenti. In ogni caso, come potete vedere proprio tra le notizie di questo mese, Activision Blizzard sembra avere un piano B molto convincente.

**Internet:** www.activision.com




Durante la bufera è uscito lo *Stimulus Package*, a 1.200 Microsoft Point, con tre mappe aggiuntive per *Modern Warfare 2*.

*Film e videogiochi*

## THE SIMS MACHINIMA FILM FEST

*Un festival dedicato ai film creati con i videogiochi.*

**I machinima (pronunciato "macinima", da "machine" e "cinema") sono film girati usando dei videogiochi, spesso ricreando situazioni particolari all'interno di svariati motori.**

Il fenomeno, come tanti, decollò con *Quake*, ma si è esteso ai titoli e ai motori più disparati, come il *Garry's Mod* di *Half-life 2*, *TrackMania* e *Halo*. Per celebrare il fenomeno, EA sponsorizza il The Sims Machinima Film Fest, emanazione del New York Machinima Film Fest. Si terrà il 9 giugno, a Milano, e darà spazio tanto alla presentazione delle migliori opere della kermesse newyorkese, quanto ai talenti italiani. Visitando **www.thesims3concorso.it** sarà possibile partecipare con i propri lavori, aggiudicandosi il premio "Diamante verde".

*Gioco online*

## FACEBOOK E BATTLE.NET

*Due colossi si uniscono nel nome del gioco online.*

**Blizzard ha annunciato ufficialmente l'integrazione tra Battle.net, il suo servizio dedicato al gioco online, e Facebook, il celeberrimo social network, che dalla sua fondazione ha attirato ben 400 milioni di utenti.**

Come prevedibile, il gioco che inaugurerà queste funzionalità sarà *StarCraft II: Wings of Liberty*, nel quale sarà possibile aggiungere come amici gli utenti già presenti nella propria lista di Facebook. "Siamo lieti di lavorare con Facebook per integrare la loro piattaforma con Battle.net e migliorare l'esperienza sociale e ludica dei nostri giocatori", ha dichiarato Paul Sams, direttore generale di Blizzard Entertainment. "Questa nuova funzionalità renderà più facile che mai la connessione con i propri amici su Battle.net e il gioco su *StarCraft II* e sui futuri titoli Blizzard Entertainment". L'integrazione verrà collaudata prossimamente, nell'ambito del Beta test di *StarCraft II*, ormai già in corso da qualche mese. E se in tutto questo vi state chiedendo quando uscirà il gioco, finalmente abbiamo una risposta ufficiale, che pubblichiamo in calce a questa notizia!



Sfruttare Facebook è anche un ottimo modo per pubblicizzare il proprio gioco. L'esempio di giochi "indie" come *Canabalt* insegna.

**Data di uscita di *StarCraft II*:** 27 luglio
**Internet:** www.battle.net

# i duri iniziano ad abbonarsi

**Sei pronto?** Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. In un anno, ti aspettano 13 imperdibili **GIOCHI COMPLETI** e 13 **DVD** con un numero incredibile di **DEMO.** Ogni mese, **GMC** verrà consegnato puntualmente a casa tua in una **confezione a prova di urto.** Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di **Giochi per il Mio Computer** e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.
**Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!**

## I vantaggi

- **Abbonandoti oggi stesso a Giochi Per Il Mio Computer, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!**
- **Protezione speciale anti-ammaccatura per la confezione del DVD!**
- **Sconto del 33.79% praticamente PIÙ DI 4 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!**

## I rischi

- **Nessuno! Soddisfatto o rimborsato! In qualsiasi momento!**

# WWW.GIOCHIPERILMIOCOMPUTER.IT/ABBONAMENTI

**Sottoscrivendo l'abbonamento ricevi a casa il tuo mensile preferito e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB**

# AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

## ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

- ✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
- ✔ puoi **interrompere la spedizione** durante le vacanze
- ✔ puoi **controllare** quando te lo abbiamo spedito
- ✔ puoi **verificare se ti sta per scadere** l'abbonamento
- ✔ puoi **rinnovarlo da solo** risparmiando tempo, denaro e fastidi

PER OGNI INFORMAZIONE ULTERIORE RIVOLGERSI A ABBONAMENTI.GMC@SPREA.IT AL FAX N° 02/700537672 O AL NUMERO TELEFONICO 02/87158225 TUTTI I GIOVEDÌ DALLE 10,00 ALLE 14,00

SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO 









# I migliori VIDEOGIOCHI con la tua rivista preferita




GMC 152 – Febbraio 2009
La simulazione di guida ambientata nel Campionato Mondiale Gran Turismo.
**RACE 07 OFFICIAL WTCC GAME**




GMC 153 – Marzo 2009
L'inimitabile simulatore di divinità vi attende con sfide appassionanti!
**BLACK & WHITE 2**




GMC 154 – Aprile 2009
Avventura e horror vi terranno incollati al monitor!
**PENUMBRA BLACK PLAGUE GOLD**




GMC 155– Maggio 2009
Bolidi superveloci, tuning e gare mozzafiato!
**NEED FOR SPEED CARBON**




GMC 156 – Giugno 2009
Lara Croft in un'avventura indimenticabile!
**LARA CROFT TOMB RAIDER ANNIVERSARY**




GMC 157 – Luglio 2009
Un intero sistema solare da conquistare!
**WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR SOULSTORM**




GMC 158 – Agosto 2009
Un'epopea sconfinata, tra battaglie e commerci nello spazio!
**X3 REUNION 2.0**




GMC 159 – Settembre 2009
La migliore unione di GdR fantasy e strategia in tempo reale!
**SPELLFORCE 2 + DRAGON STORM**




GMC 160 – Ottobre 2009
Uno dei più emozionanti FPS ambientati nella Seconda Guerra Mondiale!
**MEDAL OF HONOR AIRBORNE**




GMC 161 – Novembre 2009
Uno degli sparatutto tattici più riusciti di sempre!
**RAINBOW SIX VEGAS 2**




GMC 162 – Dicembre 2009
Decidi i destini dell'universo al comando di immense flotte spaziali!
**SINS OF A SOLAR EMPIRE**




GMC 163 – Natale 2009
Sconfiggi il Male che si annida in Central Park!
**ALONE IN THE DARK**

# vai sul sito www.spreastore.it




GMC 164 – Gennaio 2010
Riporta la pace in un mondo fantasy sull'orlo della distruzione!
**KING'S BOUNTY THE LEGEND**




GMC 165 – Febbraio 2010
Dai la caccia al male e annientalo, nel gioco concepito dal genio dell'horror Clive Barker!
**CLIVE BARKER'S JERICHO**




GMC 166 – Marzo 2010
Comanda un esercito pronto a combattere per il destino del mondo!
**CODENAME: PANZERS COLD WAR**




GMC 167 – Aprile 2010
Arruolati nelle forze speciali, scontrati con la terribile potenza dell'oscura Alma e sconfiggi la tua P.A.U.R.A!
**F.E.A.R. 2 PROJECT ORIGIN**




GMC 168 – Maggio 2010
Comanda la tua squadra al centro di un'esperienza di combattimento estremamente realistica!
**ARMA: ARMED ASSAULT**

## Gli speciali di GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

GMC Trucchi 1/2008

GMC Strategici/Gestionali Ottobre 2008
**ROLLERCOASTER TYCOON 2 + ROLLERCOASTER TYCOON 3**

GMC Seconda Guerra Mondiale Novembre 2008
**BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30**

GMC Hardware – Dicembre 2008

GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009
**FALLOUT TRILOGY**

GMC Trucchi 2/2009

# Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere

| | | |
|---|---|---|
| | GMC 152 – Febbraio 2009 – Race 07 – Official WTCC Game | € 7,90 |
| | GMC 153 – Marzo 2009 – Black & White 2 | € 7,90 |
| | GMC 154 – Aprile 2009 – Penumbra Black Plague Gold | € 7,90 |
| | GMC 155 – Maggio 2009 – Need for Speed Carbon | € 7,90 |
| | GMC 156 – Giugno 2009 – Lara Croft Tomb Raider: Anniversary | € 7,90 |
| | GMC 157 – Luglio 2009 – Warhammer 40.000: Dawn of War – Soulstorm | € 7,90 |
| | GMC 158 – Agosto 2009 – X3 Reunion 2.0 | € 7,90 |
| | GMC 159 – Settembre 2009 – SpellForce 2 + Dragon Storm | € 7,90 |
| | GMC 160 – Ottobre 2009 – Medal of Honor Airborne | € 7,90 |
| | GMC 161 – Novembre 2009 – Rainbow Six Vegas 2 | € 7,90 |
| | GMC 162 – Dicembre 2009 – Sins of a Solar Empire | € 7,90 |
| | GMC 163 – Natale 2009 – Alone in the Dark | € 7,90 |
| | GMC 164 – Gennaio 2010 – King's Bounty The Legend | € 7,90 |
| | GMC 165 – Febbraio 2010 – Clive Barker's Jericho | € 7,90 |
| | GMC 166 – Marzo 2010 – Codename: Panzers – Cold War | € 7,90 |
| | GMC 167 – Aprile 2010 – F.E.A.R. 2 - Project Origin | € 7,90 |
| | GMC 168 – Maggio 2010 – ArmA: Armed Assault | € 7,90 |
| | Speciale GMC Trucchi 1/2008 | € 4,50 |
| | Speciale GMC Strategici/Gestionali – Ottobre 2008 – Rollercoaster Tycoon 2 + Rollercoaster Tycoon 3 | € 7,90 |
| | Speciale GMC Seconda Guerra Mondiale – Novembre 2008 – Brothers in Arms: Road to Hill 30 | € 7,90 |
| | Speciale GMC Hardware – Dicembre 2008 | € 5,90 |
| | Speciale GMC Giochi di Ruolo – Marzo 2009 – Fallout Trilogy | € 7,90 |
| | Speciale GMC Trucchi 2/2009 | € 4,50 |
| | ← Totale quantità — Totale ordine | |

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:**
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

| | | |
|---|---|---|
| | Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di | € 2,90 |
| | Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di | € 7,00 |

| | |
|---|---|
| TOTALE COMPLESSIVO | € |

## SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it**. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it** oppure telefonare allo **02/87158224** tutti i mercoledì dalle 10,00 alle 14,00

NOME

COGNOME

VIA

N° C.A.P. PROV.

CITTÀ

TEL.

E-MAIL

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:**
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 99075871 intestato a Sprea Editori S.P.A. ARRETRATI, Via Torino 51 - 20063 Cernusco sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N.
*(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)*

Scad. CVV
*(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)*

*Nome e Cognome del Titolare*

Data________ Firma del titolare________




GIOCHI PER IL MIO COMPUTER- N°169

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne Incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'Informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

**ISTANTANEA SU: *RAGE***

- **Casa:** Bethesda Softworks
- **Sviluppatore:** id Software
- **Genere:** FPS/Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** *Rage* sarà il primo gioco a sfruttare il nuovo motore id Tech 5 e, al momento, non sono ancora stati resi noti i suoi requisiti tecnici ufficiali. Considerando che il gioco uscirà anche su console, però, possiamo immaginare che il minimo per farlo girare sarà un processore dual core, con 2 GB di RAM e una scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.rage-game.com
- **Nei Negozi:** 2011
- **Perché aspettarlo:** Per scoprire le potenzialità del nuovo motore id Tech, e per godersi un sano FPS con qualche sezione di guida.


Non solo sparatorie: il nostro eroe potrà sporcarsi le mani combattendo in corpo a corpo.




I nemici hanno stili di attacco diversi e, in alcune occasioni, sono governati da istruzioni che consentono movimenti specifici per certe sezioni dei livelli.



## NANOTECNOLOGIA

Il protagonista del gioco è l'unico sopravvissuto all'interno di un bunker, ma non è un semplice uomo. Nel suo corpo, per motivi ancora da chiarire, c'è una grande quantità di dispositivi nanotecnologici. Questi gli conferiscono una forza fuori dal comune e lo rigenerano molto rapidamente quando viene ferito. Non si tratta semplicemente di un espediente per giustificare le meccaniche di gioco, bensì della chiave di volta di tutta l'avventura.

# RAGE

Il nuovo gioco di id Software esce dal bunker antiatomico, ma qualcuno l'ha preceduto...

**È sempre rischioso, per uno sviluppatore, lavorare per molti anni a un progetto, superando quei 24 mesi che sembrano diventati lo standard del settore.**

La tecnologia si evolve, le mode finiscono e, man mano che passa il tempo, tanti potenziali concorrenti si affollano nei negozi. Il mondo dei videogiochi è cresciuto a dismisura negli ultimi anni, ed è più difficile mettere sul mercato qualcosa di nuovo sotto tutti i punti di vista. id Software, quanto ai tempi di sviluppo, ha sempre rischiato grosso: passarono quasi cinque anni tra *Quake III* e *Doom 3*, ed è ormai dal 2004 che non vediamo l'arrivo sugli scaffali di un nuovo prodotto sviluppato in prima persona da questo mitico studio.

John Carmack, geniale programmatore nonché fondatore di id, sta lavorando alacremente al suo nuovo motore grafico, l'id Tech 5, e a *Rage*, il primo gioco che lo sfrutterà. La dimostrazione tenutasi nel 2007 fece sognare migliaia di possessori di PC, con l'impressionante rendering di un paesaggio caratterizzato da una quantità spropositata di texture, consentita dalla nuova tecnologia ideata da Carmack. Poi, però, di *Rage* si è visto poco, e solo di recente questo sparatutto è tornato sotto le luci della ribalta con qualcosa di più concreto di un demo tecnologico non interattivo, pronto ad affrontare i tanti rivali che sono nati nel frattempo.

Il lungo tempo di sviluppo di *Rage*, come accennavamo in apertura, si è davvero rivelato pericoloso, e non ci riferiamo certo al progresso tecnologico, anche perché Carmack, pur non avendo il vantaggio dei tempi di *Doom*, non è certo il tipo che fa uscire un motore obsoleto. Parliamo dell'ambientazione, dell'evoluzione del game design, e dello stile che viene proposto. *Rage* è uno sparatutto in soggettiva con una struttura aperta, incline al free roaming e con la possibilità di pilotare svariati veicoli, con combattimenti a quattro ruote e un modello di guida ben lontano da qualunque rigore simulativo. La trama ci cala in uno scenario postatomico, nel quale il protagonista riemerge da uno dei bunker costruiti dal



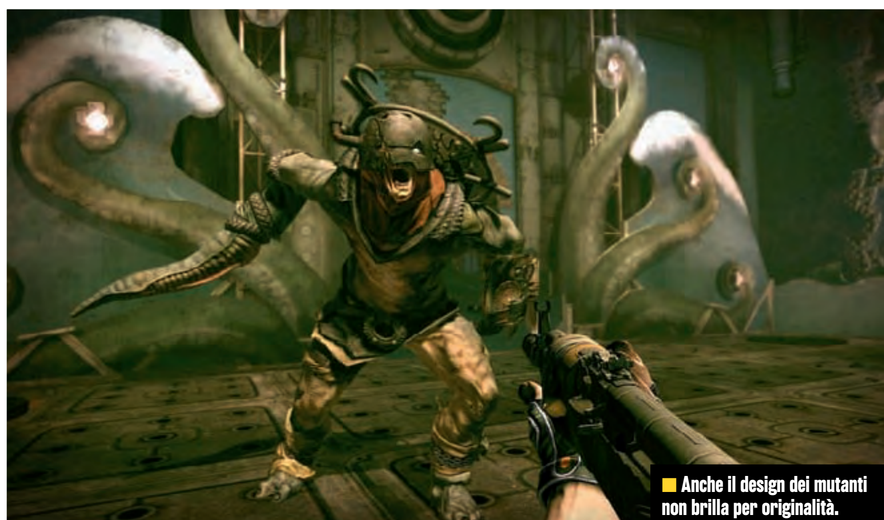



Questo boomerang è altamente letale, e uccide i nemici in maniera cruenta.

## LEZIONI DI FISICA

Un po' come in *BioShock*, anche in *Rage* sarà possibile uccidere i nemici ricorrendo all'aiuto della fisica. Utilizzando armi elettriche, per esempio, avremo modo di fulminare chiunque sia in contatto con dell'acqua, risparmiando proiettili ed evitando pericolosi combattimenti. Il sistema funziona anche grazie ai vari tipi di munizioni disponibili per ogni arma, cambiabili al volo persino durante i momenti più frenetici. Questa applicazione è l'unica che abbiamo visto per ora, ma gli sviluppatori ci hanno promesso che ci saranno svariate meccaniche di gioco simili.




Anche il design dei mutanti non brilla per originalità.

## MULTIPLAYER

Tim Willits, creative director del progetto *Rage*, ci ha confermato la presenza di una modalità multiplayer, sulla quale però non ci ha svelato alcun dettaglio. Speriamo sia già a buon punto, e che non sia un'aggiunta fatta nella fase finale dello sviluppo.

## NIENTE LIVELLI

Le tante somiglianze con *Borderlands* fanno venire spontaneo pensare a un sistema di crescita del personaggio anche per *Rage*. Ci sarà, ma non avrà nulla a che fare con livelli e punti esperienza. Come nei classici FPS, sarà scandito dall'acquisizione di nuove armi.

governo per preservare l'umanità. Vi ricorda qualcosa? Secondo come lo si guarda, *Rage* sembra il figlio di *Fallout 3*, oppure di *Borderlands*. Insomma, nulla di genuinamente nuovo. Guardando oltre lo spessore tecnico del motore, l'ultima fatica di id ci è sembrata poco originale, non ispirata e, soprattutto, ancorata a un approccio al genere degli FPS che inizia a sapere di vecchio. Le sezioni in macchina sono esattamente quel che ci si aspetta, mentre le sparatorie potrebbero essere prese di peso da *Doom 3*. I game designer si sono inventati qualche espediente per renderle più interessanti, come delle torrette semoventi da attivare nelle situazioni più affollate, ma per adesso sembra che non ci sia niente in grado di differenziare *Rage* da tanti FPS "tradizionali". Il paragone con *Borderlands*, in particolare, è quello da cui Carmack e soci escono meno a testa alta, perché il gioco di 2K offre tutto quello che fa *Rage*, ma aggiunge una struttura cooperativa molto interessante e combattimenti più freschi e dinamici.

## "*RAGE* SEMBRA IL FIGLIO DI *FALLOUT 3*, OPPURE DI *BORDERLANDS*"

Anche lo stile adottato per il design dei personaggi e dei luoghi, al momento, ci convince poco. Il mondo di *Rage* ha un che di *Fallout*, ma sembra mancare dell'eleganza e della raffinatezza della Washington creata da Bethesda. È brutto dirlo, ma con tutti i titoli postatomici usciti negli ultimi tempi, quanto abbiamo visto sembra disperatamente generico, come se a fronte di una grande capacità tecnica, id Software si trovasse carente sotto il punto di vista della creatività.

Detto questo, è decisamente presto per liquidare *Rage*, anche perché lo spessore effettivo delle meccaniche di gioco è ancora tutto da scoprire. Bisogna capire l'effettiva profondità dei rapporti con i Personaggi Non Giocanti, e sarà da vedere se le quest riusciranno a imprimere varietà al tutto, dandoci un buon motivo per proseguire "ancora cinque minuti". Non stiamo dicendo nemmeno che un FPS debba per forza rivoluzionare i canoni di uno dei generi più amati nel mondo dei PC, e saremo i primi a esultare se *Rage* riuscirà a regalarci uno sparatutto all'altezza dell'id dei tempi d'oro, che sia innovativo o meno.

Non possiamo nascondere, però, di temere un po' per il futuro di questo titolo e già iniziamo a pensare che il meglio del motore id Tech 5 lo vedremo con altri giochi, della stessa id (come *Doom 4*) o del gruppo da cui è stata recentemente acquistata, che vanta tra le sue file nomi come Bethesda. La nostra speranza, chiaramente, è che i fatti smentiscano questa nostra prima impressione, e che ci restituiscano la stessa id Software che, tanti anni fa, ha rivoluzionato il mondo dei PC.



**ISTANTANEA SU: *FALLOUT: NEW VEGAS***

- **Casa:** Bethesda Softworks
- **Sviluppatore:** Obsidian Entertainment
- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Requisiti di sistema:** CPU dual core, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB
- **Internet:** http://fallout.bethsoft.com
- **Nei Negozi:** autunno 2010
- **Perché aspettarlo:** Per riscoprire la giocabilità di *Fallout 3* in un'ambientazione tutta nuova.



Non vogliamo rovinarvi la sorpresa raccontandovi come, ma in alcuni momenti si avrà addirittura accesso ad armi satellitari.



La profondità di campo è migliorata rispetto a *Fallout 3*, e rende ancora di più, grazie ai cieli azzurri.



## GIRA LA RUOTA

La principale modifica apportata all'interfaccia riguarda la gestione del proprio alleato, affidata a una comoda ruota di comandi. Usandola, sarà possibile cambiare equipaggiamento, impostare l'atteggiamento in battaglia e somministrare le cure, ma anche gestire in maniera intelligente l'inventario, affidando al proprio compare il trasporto di oggetti e proiettili. Tutto questo ci lascia sperare in un aumento di importanza del ruolo degli alleati, tenuti relativamente in secondo piano da *Fallout 3*.



# FALLOUT: NEW VEGAS

Il primo gioco di ruolo d'azzardo postatomico.

**NEL corso della presentazione di *Fallout: New Vegas*, un giornalista straniero ha fatto una domanda volutamente antipatica a Chris Avellone, uno dei fondatori di Obsidian Entertainment intento a mostrare le nuove funzioni del gioco: "Ma non vi siete stufati, come Obsidian, di lavorare sempre a seguiti di giochi altrui?"**

Nonostante il quesito si distinguesse per carenza di tatto, la risposta di Avellone è stata tanto piccata quanto signorile: "Abbiamo lavorato su "Guerre Stellari", al seguito di uno dei giochi di ruolo più amati della storia, e ora siamo alle prese con *Fallout*, il cui ultimo episodio ha riscosso grande successo in tutto il mondo. Non mi sembra certo riduttivo, anzi, è un privilegio." Tra l'altro, la domanda irrispettosa ha dimenticato chi sia realmente Chris Avellone: non certo un novellino alle prese con un progetto più grande di lui. Il suo ruolo nella storia dei GdR è stato fondamentale, anche se spesso sottovalutato, e il suo nome appare nei crediti di tanti titoli imprescindibili per qualunque appassionato di PC. Tanto per dirne una, è stato lui a curare il design di *Planescape: Torment*, ancora ritenuto una delle massime vette del genere, e la sua mano è presente in *Baldur's Gate*, *Icewind Dale* e nello stesso *Fallout 2*.

Anche questa volta, dunque, non abbiamo a che fare con uno studio di serie B, né con un seguito di bassa qualità sviluppato a poco prezzo per spremere a fondo i portafogli dei fan. *Fallout: New Vegas* è un degno successore di *Fallout 3* e, pur non stravolgendone la formula, regalerà agli appassionati del genere postatomico tante sane ore di avventura radioattiva. Gli sviluppatori di Obsidian hanno mantenuto tutti i punti forti del gioco, riciclandone anche il motore e buona parte dell'interfaccia grafica. A prima vista, potrebbe quasi sembrare un'espansione, un contenuto scaricabile, ma basta scavare un po' nei dettagli per vedere che il lavoro svolto è sufficiente a giustificare una nuova uscita, non tanto per le innovazioni, quanto per l'ambientazione, completamente inedita e zeppa di personaggi con cui parlare e interagire in molteplici modi.

*New Vegas*, dunque, ci ripropone la stessa visuale in soggettiva con combattimenti in tempo reale, che possono essere affrontati in maniera più tattica grazie al ritorno del sistema SPAV, in virtù del quale è consentito mettere in pausa l'azione e affidare al computer e ai numeri la responsabilità di colpire i nemici, specificando anche

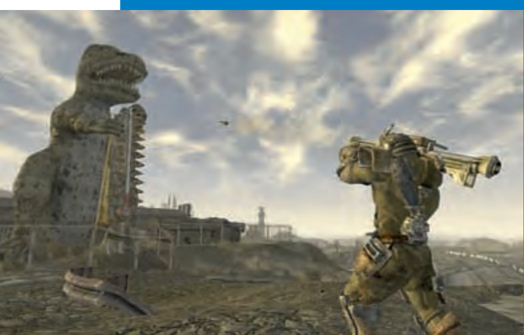




Il sistema SPAV è rimasto completamente identico a quello di *Fallout 3*.

## RADIAZIONI ARMATE

Il numero di armi, rispetto a *Fallout 3*, è letteralmente raddoppiato, e oltre ai grandi classici, propone oggetti esagerati come il mitragliatore lanciagranate, in grado di devastare interi gruppi di mutanti, ma terribilmente costoso in fatto di proiettili. Oltre a questo, un nuovo sistema di configurazione delle armi permette di modificarle in pochi secondi dal menu del Pip-Boy, aggiungendo, per esempio, mirini o silenziatori, e consentendo di prepararsi in maniera diversa in base alla quest che bisogna affrontare.





Lo scenario è ricco di luoghi interessanti, come questo accampamento nato sotto un vecchio ottovolante.

## CIELI AZZURRI

Visto che le bombe atomiche non hanno colpito direttamente la California, i cieli di *Fallout: New Vegas* sono azzurri e lasciano passare dei generosi raggi di sole. Ciò non toglie, però, che la civiltà sia a pezzi e che le città siano solo l'ombra di quello che erano prima del conflitto.

## CREAZIONE PERSONAGGIO

*Fallout 3* cominciava con la nascita del nostro personaggio, mentre *New Vegas* farà l'opposto. Assisteremo all'omicidio del nostro eroe, che verrà poi salvato per il rotto della cuffia da un cordiale dottore. La creazione del personaggio avverrà durante la convalescenza.

il punto da ferire (che, naturalmente, influenza la percentuale di successo dell'attacco). Proprio come in *Fallout 3*, dunque, avremo un mondo da esplorare liberamente, incontrando compagni di viaggio e risolvendo missioni e quest di vario tipo.

Ma Obsidian non si è limitata ad applicare le meccaniche di gioco del capolavoro di Bethesda al ridente scenario della Nuova California, e ha aggiunto delle piccole, ma significative modifiche. La più interessante è senza dubbio la modalità Hardcore, in cui ogni oggetto in possesso del giocatore, proiettili inclusi, verrà calcolato ai fini del peso e degli ingombri. Questo sistema implica che non sarà più possibile andare in giro con armi sufficienti a combattere due guerre e, con tutta probabilità, manterrà il livello di difficoltà costante anche nelle fasi più avanzate della partita, evitando quello che in molti avevano additato come il principale difetto di *Fallout 3*.

Come se non bastasse, le cure e gli stimpack non avranno più effetto istantaneo, e impiegheranno più o meno tempo ad agire, in base all'entità delle ferite. Oltre a questo, gli sviluppatori hanno rinnovato le meccaniche dedicate alla reputazione, rendendole più importanti e aggiungendo un nuovo strato di complessità. Compiere quest a favore di determinate fazioni, infatti, farà crescere la vostra popolarità nelle loro basi, sbloccando nuove possibilità di conversazione e dando ancor più peso al libero arbitrio del giocatore, che volendo potrà entrare nelle grazie di un gruppo solo per tradirlo e ottenere vantaggi per sé e i suoi alleati. Dal punto di vista dell'azione e degli scontri con i nemici, invece, l'unica vera novità riguarda la gestione delle armi da mischia, cui sarà associata una mossa speciale da sbloccare investendo punti nell'abilità correlata.

## "È UN'ULTERIORE ELABORAZIONE DI *FALLOUT 3*"

In ogni caso, nonostante l'eccellente qualità di quel che abbiamo visto, è chiaro che *New Vegas* non rappresenta la prossima generazione di *Fallout*, bensì un'ulteriore elaborazione di *Fallout 3*. I più pignoli obietteranno che, eccezion fatta per un paio di aggiunte, la formula è esattamente la stessa del titolo che abbiamo apprezzato due anni fa, ma farebbero un errore a sottovalutare il lavoro di Obsidian. I programmatori hanno creato un mondo sconfinato, intriso di storie, personaggi, humour e tragedie, proponendo ai milioni di fan dello scorso episodio un'altra avventura, ambientata in una nuova zona tutta da esplorare.

Non aspettatevi una rivoluzione, dunque, e non sperate che *New Vegas* possa conquistarvi se *Fallout 3* vi ha annoiato. Se, al contrario, volete una nuova dose di giocabilità radioattiva, siamo sicuri che questa gita nella città del vizio non vi deluderà, regalandovi un bel modo per ingannare il tempo in attesa del nuovo, inevitabile capitolo della serie.



**ISTANTANEA SU: BRINK**

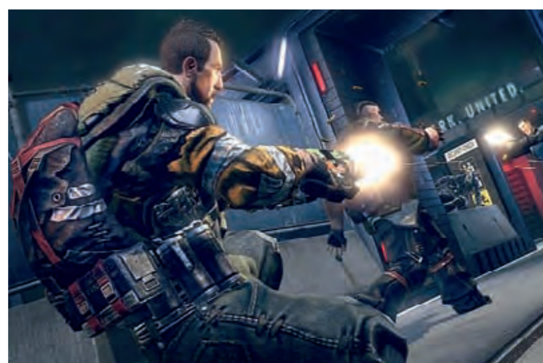
- **Casa:** Bethesda Softworks
- **Sviluppatore:** Splash Damage
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** CPU 3,2 GHz o superiori, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB
- **Internet:** www.brinkthegame.com
- **Nei Negozi:** autunno 2010
- **Perché aspettarlo:** Per sperimentare un nuovo approccio agli FPS multigiocatore.



*Brink* è violento, sanguinoso e spietato. Proprio come il mondo online!



I medici possono sbloccare un'abilità che li riporta in vita automaticamente per una volta a partita.



## MODA DA GUERRA

Il potente editor dei personaggi di *Brink* fornisce decine di possibilità per rendere unico il proprio eroe. Lo stile grafico adottato è originale e gradevole da vedere, ed è chiaramente frutto del lavoro di abili designer. I ribelli usano materiali riciclati, come corazze ricavate da vecchi copertoni, mentre i governativi sono armati fino ai denti ed equipaggiati con oggetti altamente tecnologici. In termini di gioco non ci sono differenze, ma la resa è di prima qualità.



# BRINK

Splash Damage è pronta a uscire dall'ombra di id Software.

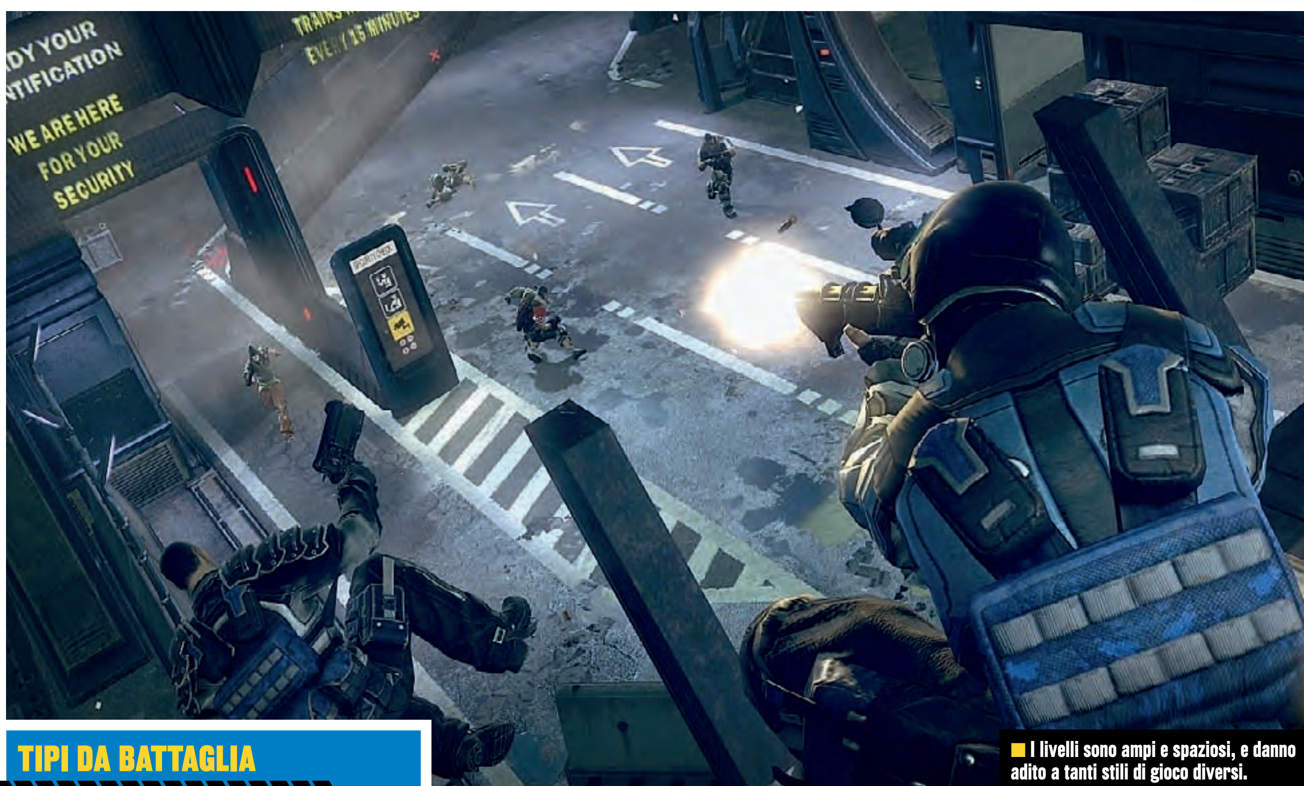
**LA storia dello studio di Splash Damage, per molti versi, è l'emblema delle potenzialità del mondo PC, e di come un gruppo di appassionati possa arrivare a lavorare con i grandi del settore.**

Un tempo, infatti, questi impavidi sviluppatori erano dei modder di *Quake 3 Arena*, che dopo essersi fatti notare con tante mappe di successo ricevettero proposte di collaborazione da due colossi come id Software e Activision. Dopo un po' di gavetta, misero a frutto la loro grande esperienza da veri giocatori dando vita a *Wolfenstein: Enemy Territory*, facendo la gioia degli appassionati di FPS online. Ora, dopo *Enemy Territory: Quake Wars*, Splash Damage è pronta a uscire dall'ombra di id Software, lavorando finalmente a qualcosa di interamente proprio, con un'ambientazione inedita e nuove meccaniche di gioco.

Stiamo parlando di *Brink*, uno sparatutto in soggettiva che raccoglie in tutti i sensi l'eredità dei due *Enemy Territory*, cercando nel contempo di renderli più accessibili senza semplificarli eccessivamente. I giocatori verranno calati in grandi mappe e dovranno affrontare una squadra di agguerriti avversari, mentre cercheranno di compiere i loro obiettivi, che verranno assegnati dinamicamente in base alla situazione, alla posizione e, soprattutto, al mestiere scelto.

Un soldato, per esempio, dovrà gestire le imprese più battagliere, come fare esplodere una porta per far progredire la squadra, mentre a un ingegnere verranno assegnati principalmente incarichi di sabotaggio. I ruoli scelti, naturalmente, non sono scolpiti nel marmo e possono essere cambiati senza penalità in vari momenti della partita, garantendo un pizzico di varietà e di spessore organizzativo. Se avete presente *Enemy Territory*, questa descrizione vi sarà senza dubbio molto familiare, ma in realtà l'approccio di Splash Damage è tutto fuorché conservatore. Tanto per cominciare, *Brink* non è un gioco esclusivamente multiplayer, e ha un'intera campagna, con trama e scene di intermezzo, che può essere completata al 100% anche da soli. Per contro, però, il confine che divide il gioco in singolo dalle modalità competitive e cooperative è stato reso molto più sottile, anche perché in qualunque momento è consentito passare da un tipo di partita all'altro, senza interrompere il proprio progresso nell'avventura. Basta aprire degli slot per trasformare i bot in giocatori in carne e ossa, sia che si tratti dei propri compagni di squadra, sia che si parli dei soldati nemici.

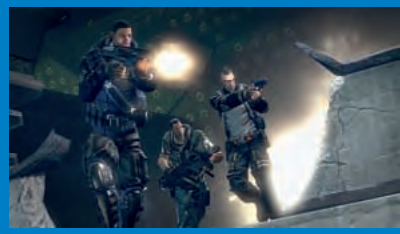
A livello di gioco, invece, l'elemento più interessante è senza dubbio il sistema S.M.A.R.T. (Smooth Movement Across Random Terrain, ossia "movimento fluido su terreno casuale"), che ricorda per certi versi la corsa acrobatica di *Mirror's Edge*. Alla pressione di un tasto comparirà



I livelli sono ampi e spaziosi, e danno adito a tanti stili di gioco diversi.

## TIPI DA BATTAGLIA

Le diverse classi e le corporature selezionabili conferiscono una grande varietà a *Brink*. Si può passare da un soldato nerboruto e armato fino ai denti, capace di sfondare da solo le linee nemiche, a una spia magrolina, che raggiunge l'avversario alle spalle, uccidendolo e rubando i suoi vestiti per dirigersi indisturbato verso il proprio obiettivo. Abbiamo già visto meccaniche simili in altri FPS, ma l'introduzione del sistema S.M.A.R.T. potrebbe renderle più frizzanti. Naturalmente, affinché tutto funzioni a dovere, sarà necessario che Splash Damage calibri alla perfezione i rapporti di forza.




Il sistema di punti esperienza invoglia i giocatori a collaborare, dando premi ai più generosi.

## ID TECH 4

**Mentre John Carmack e soci lavorano a *Rage*, basato sull'avveniristico motore id Tech 5, *Brink* sfrutta alla grande il "vecchio" id Tech 4. Il gioco, a livello tecnico, non è impressionante, ma ci sembra avere più stile di *Rage*.**

## LA TRAMA

**La trama di *Brink*, pur essendo ambientata in uno scenario vario e gradevole, non ci è sembrata brillare per originalità. Le scene d'intermezzo, in compenso, sono piacevoli, e i dialoghi sono ben scritti: per un FPS di questo tipo, possiamo accontentarci.**

una freccia, la cui direzione viene determinata dal computer, che cerca di interpretare le intenzioni del giocatore. Seguendola, il protagonista correrà come un pazzo per il livello, saltando gli ostacoli e arrampicandosi su alcune pareti, raggiungendo zone inaccessibili con i normali comandi. La parte più interessante dello S.M.A.R.T. riguarda, però, i tre diversi tipi di corporatura selezionabili da ogni giocatore, che influenzeranno la portata del sistema. Gli "skinny", ossia i magri, saranno più vulnerabili ai colpi e non potranno usare armi pesanti, ma avranno modo di scalare pareti piuttosto alte, riuscendo a sgattaiolare dietro le linee nemiche o a mettersi al riparo in caso di scontri impari. I "normali" saranno una via di mezzo, mentre i "pesanti", in cambio di una mobilità limitata,

## "L'ELEMENTO PIÙ INTERESSANTE È IL SISTEMA S.M.A.R.T."

saranno dei veri e propri carri armati ambulanti, resistenti ai danni e con un arsenale esplosivo. Ogni azione andata a buon fine, dalla risoluzione di una missione all'aiuto di un alleato in difficoltà, conferisce punti esperienza, da spendere in abilità aggiuntive (divise per classe) e in armi, che possono essere potenziate e modificate con un editor. L'altro punto forte di *Brink*, stando a Splash Damage, sarà la longevità, garantita dalla profondità del sistema, dalla moltitudine di classi (ognuna con abilità e missioni diverse) e dalla possibilità di vivere l'avventura dal punto di vista di due fazioni diverse: i ribelli e i governativi.

Siamo curiosi di scoprire come se la caverà il gioco finito, perché quel che abbiamo visto finora ci ha colpito positivamente. C'è un intelligente lavoro di design, ed è chiaro che i programmatori, pur strizzando l'occhio a un pubblico più ampio, non hanno nessuna intenzione di banalizzare il loro approccio agli FPS. Bollare *Brink* come uno sparatutto per PC edulcorato per il mercato delle console (uscirà anche per Xbox 360 e PlayStation 3) sarebbe sciocco, al momento, e siamo convinti che ci siano grandi potenzialità, tanto nello stile e nell'ambientazione, quanto nelle intuizioni di Splash Damage.



**ISTANTANEA SU: *ARMA II: OPERATION ARROWHEAD***

- **Casa:** 505 Games
- **Sviluppatore:** Bohemia Interactive
- **Genere:** FPS Tattico
- **Requisiti di sistema:** CPU Dual Core 2 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB, 7 GB HD
- **Internet:** www.arma2.com/arrowhead
- **Data di uscita:** 24 giugno 2010
- **Perché aspettarlo:** Si potrebbe considerare un episodio a sé, sia per la quantità, sia per la qualità dei contenuti. Senza contare gli evidenti miglioramenti tecnici e l'ottimizzazione al motore grafico.



Siamo pronti a balzare nel cuore dell'azione, sperando che l'elicottero ci lasci sul versante della montagna dove non volano pallottole.







Fante, pilota o carrista, non conta in quale ruolo ci caleremo, il nostro contributo segnerà comunque la differenza.

## ORIZZONTI IRRAGGIUNGIBILI

Di per sé, le nuove mappe sono parecchio ampie: lo scenario montagnoso del Takistan si estende per 160 chilometri quadrati, mentre la capitale Zargabad ricopre 70 chilometri quadrati, ma, se ci si dirige ai margini estremi, non si incontrano barriere invisibili laddove passa la linea di confine. Il motore grafico di *ArmA II: Operation Arrowhead* continua a generare nuovi orizzonti e il terreno appena creato presenta una conformazione che non cambia di partita in partita. Rimane, cioè, fedele e costante al disegno geografico: utilizzando l'editor di missioni, potremo ambientare incursioni lontane dall'area predefinita dai programmatori, certi che, se saranno giocate da altri utenti, il panorama circostante sarà sempre identico.

# ARMA II: OPERATION ARROWHEAD

La guerra vera? È quella della simulazione che proviene dalla Repubblica Ceca.

## TELECOMANDO ALLA MANO

**Nella lunga lista di armi e mezzi inediti, figurano dei dispositivi volanti che si possono comandare a distanza. I velivoli sprovvisti di pilota ci permetteranno di avvicinare un bersaglio senza uscire di persona allo scoperto. Queste moderne tecnologie belliche sono impiegate davvero sul fronte afghano, così come il fucile M110, ritenuto molto preciso e affidabile dai soldati americani impegnati nel conflitto.**

**SE cinema e televisione non bastano a comprendere la brutale e drammatica realtà della guerra, ci pensano i programmatori di Bohemia Interactive a colmare ogni lacuna.**

A un anno dalla pubblicazione di *ArmA II*, è in arrivo un'espansione a sé stante (può essere installata e avviata anche se non si dispone del gioco base), intitolata *Operation Arrowhead*, che ci vedrà schierati in Asia centrale. Lontani, dunque, dalle distese di Chernarus, lo stato fittizio su cui marciavamo nella campagna originale, inquadrato nell'area dell'ex Unione Sovietica. Benché inventati, i paesaggi che scruteremo somigliano a quelli afghani: teatro del nuovo conflitto, scoppiato tre anni dopo quello precedente, è il Takistan, una nazione che scopriremo attraverso tre mappe vaste e dettagliate, comprendenti scenari montani e agglomerati urbani. Inoltre, non indosseremo più i panni del sergente Matthew Cooper e, secondo le circostanze, ricopriremo il ruolo di fante, pilota e carrista.

## "I PAESAGGI IN CUI CI MUOVEREMO SOMIGLIANO A QUELLI AFGHANI"

Tra le sorprese di questo nuovo capitolo dell'epopea bellica scritta dagli sviluppatori di Praga e cominciata nel 2001 con *Operation Flashpoint*, ce ne sarà una in particolare gradita da tutti coloro che adorano appostarsi e sparare a grandi distanze: un fucile di precisione semi-automatico (M110 SASS), su cui è montato un mirino ottico dotato di scansione termica, una tecnologia che permette di distinguere persone e animali, o qualunque fonte di calore. Le ottiche consentono, poi, di regolare il sistema di puntamento in base alla distanza del bersaglio, per compensare la traiettoria del proiettile sulle lunghe gittate.

La missione dimostrativa che abbiamo giocato ci armava proprio del nuovo fucile da cecchino, assegnandoci il compito di liberare ostaggi trattenuti all'interno di un complesso minerario. Partendo dalla nostra posizione sopraelevata, a circa 600 metri dall'obiettivo, avevamo una linea di tiro sgombra e attivando il mirino termico dell'M110, abbiamo immediatamente identificato i takistani di guardia, che sembravano birilli bianchi su sfondo nero e, come tali, sono rotolati al suolo, quando abbiamo aperto il fuoco. In seguito, raggiunta una postazione antiaerea, abbiamo abbattuto tre caccia nemici. Non male come bilancio di fine giornata (calandoci nella parte), ma non abbastanza per riportare la pace in Takistan, né per soddisfare la sete di azione iperrealistica, come quella che solo i Bohemia Interactive sanno confezionare.





Gli "acchiappafantasmi" dovranno confrontarsi ogni notte con entità sovrannaturali.



Le attività degli investigatori non saranno sempre legali o... pulite!

## TI TATUO CINQUE DITA!



Come ogni altra espansione, *Ambitions* aggiunge al gioco anche diversi contenuti di "contorno".
I Sims potranno creare tatuaggi... e tatuarli! Il sistema è abbastanza sofisticato e senza dubbio appariranno ben presto in Rete le creazioni più interessanti fatte dai giocatori. Parlando di "particolari della vita", ora sarà necessario fare il bucato e stenderlo – e una lavatrice scassata e rumorosa sarà un fastidio per l'intera famiglia. Nel pannello di creazione dei Sims troveremo nuovi tratti, come "Attento all'Ambiente", "Bravo Scultore" o "Eccentrico". A completare il tutto, c'è il solito assortimento di oggetti, abiti e acconciature; *Ambitions* presenterà, inoltre, una nuova città centrata sul tema del carrierismo.



*Ambitions* presenterà una nuova città centrata sul carrierismo.

# THE SIMS 3: AMBITIONS

Per far carriera, anche i Sims lavorano di più...

**UNO dei grandi misteri della vita dei Sims, fin dalla pubblicazione del primo episodio, è cosa le piccole creature virtuali facciano sul luogo di lavoro.**

Mentre gli altri particolari della loro vita, fino a oggi, sono stati narrati con spasmodico dettaglio, le carriere dei Sims sono sempre state avvolte da un manto di mistero. Il personaggio se ne andava via su un veicolo, trascorreva un certo tempo "altrove", e magari venivamo informati di eventuali opportunità e disastri – ma solo in modo testuale. Nel migliore dei casi, il lavoro portava soldi e promozioni.

La seconda espansione per *The Sims 3*, solleva in parte tale manto. *Ambitions* si concentra proprio sulle mille possibilità che i Sims hanno di ottenere fama, fortuna e felicità perseguendo una delle nuove professioni offerte. La differenza rispetto alle vecchie "carriere" (comunque sempre presenti nel gioco) è che le professioni richiedono di guidare il proprio Sim in giro per la città e dintorni, eseguendo una serie di incarichi dettati dall'attività intrapresa.

## "LE NUOVE PROFESSIONI CI PORTERANNO IN GIRO A SVOLGERE MISSIONI"

Per esempio, un investigatore privato potrebbe dover seguire un "caso" che implica frugare tra i rifiuti di un sospetto, parlare con individui coinvolti e visitare luoghi specifici. Se tutto va bene riceverà una paga, esperienza lavorativa (che serve per crescere e ottenere incarichi più remunerativi) e benefici di vario tipo.

Per chi ha giocato a *The Sims 3* e alla prima espansione *Travel Adventures*, questo sistema ricorda un po' un'unione tra le "opportunità" del primo e le "avventure" della seconda. Le nuove professioni, comunque, sono molto varie, e includono il menzionato investigatore privato, pompieri, cacciatori di fantasmi, progettisti architettonici, stilisti di moda e altre. Ogni carriera offre, inoltre, possibilità a lei specifiche d'interagire con il mondo virtuale. Uno stilista di moda può modificare l'aspetto e l'abbigliamento di altri Sims, un architetto riprogettare le loro case, e così via... naturalmente, se con la propria fama conquista la loro fiducia.

Uno degli aspetti più interessanti di *Ambitions* è che le vecchie carriere e attività (come pescare, dipingere, scrivere o suonare) verranno integrate con le nuove opportunità. Un Sim può iscriversi al registro cittadino come "libero professionista", e trovare altri sbocchi per vendere le proprie produzioni (quadri, gioielli, eccetera). Inoltre, si potranno intraprendere nuove attività come scolpire o inventare.

*The Sims 3: Ambitions* forse non rivelerà il grande mistero su cosa accade quando un Sim si chiude in un ufficio... ma del resto, chi lo sa? D'altro canto, è facile intuire che la vita delle piccole creature diverrà più piena e interessante: correre a spegnere un incendio facendo jogging potrà essere un modo come un altro per tenersi in forma senza rinunciare allo stipendio.




### ISTANTANEA SU: *THE SIMS 3: AMBITIONS*

- **Casa:** EA
- **Sviluppatore:** EA
- **Genere:** Simulatore di vita
- **Requisiti di sistema:** CPU 3 GHz, 2 GB RAM, scheda 3D 256 MB, *The Sims 3*
- **Internet:** www.thesims3.it
- **Nei Negozi:** Giugno 2010
- **Perché aspettarlo:** Seguire il nostro Sim mentre effettua un appostamento o lotta contro le fiamme è molto più interessante che leggere schermate testuali sugli avvenimenti che capitano al lavoro. Ogni professione è caratterizzata da attività a lei proprie, così da evitare il rischio che risultino troppo simili. Inoltre, possiamo attenderci una buona quantità di nuovi oggetti, abiti, capigliature e così via.

### IL MIO LOFT

**Anche per *The Sims 3*, EA ha iniziato a pubblicare "mini espansioni" (o "stuff pack"). La prima è *The Sims 3: Loft Stuff*, e contiene quasi 70 oggetti per arredare le abitazioni. Il tema è il modernariato architettonico e l'alta tecnologia. Il pacchetto è uscito in occasione del decimo anniversario della pubblicazione dell'originale *The Sims*, quindi sono stati reintrodotti tre oggetti "classici": l'aquario, la chitarra elettrica e il letto che vibra.**



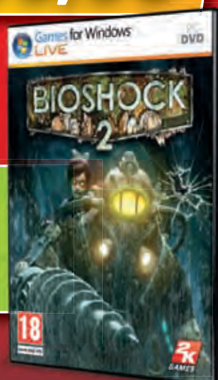

# in Vetrina

**Ordina SUBITO!**




**Napoleon Total War**

**€35,90**




**BioShock 2**

**€44,90**

**METRO 2033**

PC DVD ROM

**€44,90**




**BATTLEFIELD BAD COMPANY 2**

PC DVD ROM

**€40,40**




## A TUTTI I LETTORI
# SCONTO DEL 10%

Indica con una ✗ il gioco che desideri ricevere:

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | COMMAND & CONQUER 4 - TIBERIAN TWILIGHT (PC) | ~~€ 44,90~~ | sconto 10% | € 40,40 |
| | PRISON BREAK - THE CONSPIRACY (PC) | ~~€ 39,90~~ | sconto 10% | € 35,90 |
| | TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: CONVICTION (PC) | ~~€ 49,90~~ | sconto 10% | € 44,90 |
| | JUST CAUSE 2 (PC) | ~~€ 49,90~~ | sconto 10% | € 44,90 |
| | BLUR (PC) | ~~€ 59,90~~ | sconto 10% | € 53,90 |
| | WARHAMMER 40.000 - DAWN OF WAR II (PC) | ~~€ 29,90~~ | sconto 10% | € 26,90 |
| | SUPREME COMMANDER 2 (PC) | ~~€ 49,90~~ | sconto 10% | € 44,90 |
| | THE SETTLERS 7 - LA STRADA VERSO IL REGNO (PC) | ~~€ 29,90~~ | sconto 10% | € 26,90 |
| | GRAND THEFT AUTO IV (PC) | ~~€ 29,90~~ | sconto 10% | € 26,90 |
| | METRO 2033 (PC) | ~~€ 49,90~~ | sconto 10% | € 44,90 |
| | BATTLEFIELD - BAD COMPANY 2 (PC) | ~~€ 44,90~~ | sconto 10% | € 40,40 |
| | NAPOLEON - TOTAL WAR (PC) | ~~€ 39,90~~ | sconto 10% | € 35,90 |
| | BIOSHOCK 2 (PC) | ~~€ 49,90~~ | sconto 10% | € 44,90 |

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:**
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

| | | |
|---|---|---|
| | Spedizione con Corriere Espresso e pagamento in contrassegno | € 10,00 |
| | Spedizione con Corriere Espresso e pagamento con carta di credito | € 6,00 |
| | TOTALE COMPLESSIVO | € |

**SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON**

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a:
TX ITALIA s.r.l. Via Ponchielli,4 20063 Cernuscoi S/N (MI), oppure via fax al numero 02.92112097.
Per ordinare in tempo reale invece collegati i manuali collegati al nostro sito **www. gamesoutlet.it.**
Per ulteriori informazioni puoi scrivere a ordiniweb@gamesoutlet.it

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:**
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

☐ **Pagamento in contrassegno**

☐ **Carta di Credito**

N.
*(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)*

Scad. CVV
*(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)*

*Nome e Cognome del Titolare*

Data______________ Firma del titolare______________________________

Rivista GIOCHI PER IL MIO COMPUTER - numero di Giu 2010



# Deus Ex
## Human Revolution™

**Dopo una lunga serie di titillanti anticipazioni, Square Enix ed Eidos svelano finalmente il prossimo capitolo nella serie *Deus Ex*. Un prequel della famosa accoppiata di giochi di ruolo d'azione che ha saputo gettare un inquietante sguardo sul futuro dell'evoluzione umana. Vincenzo Beretta è volato negli studi di Montreal per scoprire come, nel 2027, ci sarà un nuovo Rinascimento.**

### SEGNI PARTICOLARI

- **Genere:** Azione/GdR
- **Casa:** Eidos Interactive
- **Sviluppatore:** Eidos Montreal
- **Data di uscita:** 2010
- **Internet:** www.deusex3.com
- **Giochi precedenti:** *Deus Ex: Human Revolution* è il primo titolo per gli studi canadesi di Eidos Interactive (situati a Montreal). Eidos è famosa da quasi quindici anni per serie e titoli come *Hitman*, *Commandos*, *Thief*, nonché per la popolarissima saga di *Tomb Raider*. Gli studi di Montreal sono al lavoro anche su un progetto per ora segreto, nonché su *Thief 4*. Durante la nostra visita, gli sviluppatori hanno promesso di farci sapere qualcosa di più su questo altro titolo molto atteso, nel prossimo futuro.

**Nel corso della nostra carriera di corrispondenti, ci è capitato molte volte di gettare uno sguardo "dietro le quinte di un gioco": parlare con i direttori artistici, gli sceneggiatori, i tecnici del suono, i musicisti… tutti coloro che contribuiscono, con la propria creatività e il proprio talento, a trasformare in realtà la visione originale da cui scaturisce un nuovo mondo virtuale.**

Mai, però, ci eravamo imbattuti in un'esperienza paragonabile a quella offerta da *Deus Ex: Human Revolution*. Ci troviamo negli uffici di Eidos Montreal e chiunque fosse stato con noi oggi avrebbe perso qualsiasi dubbio sul fatto che "videogioco" non escluda quel genere di intelligente, profondo e passionale lavoro artistico che, nel cinema, si riflette in film come "Blade Runner" il classico di Ridley Scott del 1982. E questo prima ancora di parlare del gioco vero e proprio!

### VISIONI DI LUCE

Siamo nel 2027, trentuno anni prima degli eventi di *Deus Ex*. La data è cruciale: *Deus Ex* presentava un mondo fantascientifico nel caos, in cui l'integrazione uomo-macchina era ormai completa. Il 2027, dunque, si colloca a metà strada tra la realtà quotidiana che vediamo guardando fuori dalla finestra e questo inquietante futuro. Come spesso accade, la "caduta" è preceduta da un periodo di quasi irrazionale ottimismo e fiducia. È questo il momento "storico" catturato da *Human Revolution*. La scienza sta aiutando l'umanità a progredire. Problemi cruciali come il riscaldamento globale stanno venendo affrontati in modo concreto. Grazie all'evoluzione della Rete, informazione e conoscenza sono alla portata di tutti.

Il campo di maggior successo è quello della fusione biotecnologica tra uomo e macchina: non più "protesi" o "innesti", dunque, ma l'interazione tra organico e tecnologico senza soluzione di continuità. Gli scienziati del 2027 parlano apertamente di "upgrade". Ciò implica, ovviamente, una conoscenza ancora più intima e profonda di come funziona la "macchina-uomo". Tutti questi elementi richiamano, almeno nell'immaginazione dei nostri discendenti, un altro periodo della storia umana: il Rinascimento, con le grandi ricerche anatomiche di Leonardo da Vinci, la nascita della scienza moderna, e il rifiorire dell'arte – il tutto energizzato da nuove speranze e ottimismo.

Naturalmente, pensare che il 2027 sia davvero tutto questo è una pia illusione. I nuovi innesti danno più forza, agilità, intelligenza ed energia… a chi se li può permettere – ovvero, solo una piccola porzione della società. I ricchi sono ancora più ricchi, e i poveri sempre più poveri. Ma ora c'è una nuova divisione sociale: tra chi è "migliorato" e chi no. "La nuova lotta di classe è tra carne e macchina" affermano le organizzazioni umanitarie che si battono contro l'evoluzione e l'introduzione nel mercato delle nuove tecnologie da parte delle multinazionali che le producono senza alcun controllo esterno. Alla

### VERSO LA FINE

*Human Revolution* è saldamente inserito nella "continuity" di *Deus Ex*. Gli sceneggiatori hanno giocato a lungo ai primi due titoli, e chi li conosce troverà molte strizzate d'occhio a cosa succederà "in futuro". Sebbene il nuovo capitolo preveda molti finali, la destinazione ultima per il mondo sarà comunque la situazione che troviamo all'inizio di *Deus Ex*. Non è, dunque, una "ipotesi alternativa", o un tentativo di ricominciare la serie seguendo altre strade. Eidos ci ha assicurato che, alla fine di *Human Revolution*, potremo giocare a *Deus Ex* (se non lo abbiamo mai fatto) e "scoprire come andrà avanti la storia". *Human Revolution*, al tempo stesso, rappresenta un nuovo inizio, ed è perfettamente fruibile da tutti coloro che non hanno mai provato i precedenti.



### ECHI DEL 2027

La colonna sonora di *Human Revolution* è composta da Michael McCann, ma alla creazione dei temi e dello stile hanno partecipato tutti i creativi.
La decisione di partenza è stata quella di sottolineare le atmosfere dei vari ambienti del gioco con musiche stilizzate, basate su poche ma incisive battute. I riferimenti sono le colonne sonore composte da John Carpenter per "1997: Fuga da New York" (del 1981, regia dello stesso Carpenter) e da Ennio Morricone per "La Cosa" (1982, sempre di Carpenter). A tale base sono stati aggiunti, quasi subliminalmente, temi ispirati alla cultura dei luoghi visitati, come la Cina, e a tutto ciò si uniscono le musiche "incidentali", come quelle che scaturiscono dagli altoparlanti di un locale notturno. Naturalmente, le scene d'azione saranno accompagnate da temi più concitati e adrenalinici, mentre a un certo punto abbiamo potuto ascoltare un "crescendo" di tensione assolutamente fantastico.
Speriamo in un CD per collezionisti.

## THE ADAM ULTIMATUM

Negli studi di Eidos Montreal, abbiamo potuto assistere a una dimostrazione di *Deus Ex: Human Revolution* in cui gli sviluppatori ci hanno mostrato le sue caratteristiche principali. Il protagonista Adam si dirige verso un locale dove può ricevere informazioni da un contatto; la vita cittadina intorno a lui ha una verosimiglianza impressionate. Per entrare, usa l'abilità di "convincere" su un buttafuori, ma all'interno non riesce ad avere un appuntamento con la persona che deve incontrare. È tempo di guardarsi intorno, trovare un codice trascritto su un appunto e usarlo per sbloccare una porta sul retro. Più tardi, in un'installazione, Adam stordisce alcune guardie, entra in un centro di controllo e disabilita la sicurezza grazie alle sue abilità di pirata informatico (un sotto-gioco). Altre guardie sono eliminate in modo più tradizionale, con arti marziali (aiutate da qualche innesto cibernetico) e armi di vario tipo. Alla fine, un terribile robot da battaglia gli sbarra la strada, ed è quindi il momento di passare al lanciamissili portatile – migliorato da un chip che permette di agganciare automaticamente il bersaglio. BOOOOM!

I mezzi sono varianti di veicoli e velivoli attuali, come aerei VTOL a decollo verticale.












base, c'è un'altra preoccupazione, meno visibile ma più profonda: fino a che punto un essere vivente può vedere il proprio corpo naturale sostituito, pezzo per pezzo, da componenti artificiali, prima di rischiare di non essere più umano?

### L'UOMO SULL'ORLO

Se ci siamo dilungati sui dettagli dell'ambientazione di *Deus Ex: Human Revolution* è perché avranno una parte cruciale nella struttura e nell'evoluzione del gioco.

*Human Revolution* ci mette nei panni di Adam Jensen, un uomo sui trent'anni che lavora come responsabile della sicurezza per una di queste multinazionali biotecnologiche. Adam (il nome, immaginiamo, non è scelto a caso), è tormentato da un severo conflitto interiore: il suo lavoro gli suggerirebbe d'innestarsi il meglio delle tecnologie da combattimento, ma il nostro protagonista non riesce ancora a compiere tale scelta.

Siamo alla vigilia di una grande udienza pubblica, in cui il dibattito di cui abbiamo parlato verrà affrontato da tutte le parti coinvolte. Tale evento, però, si trasforma nel momento in cui "il mondo cambia". Il luogo dell'incontro viene assaltato da individui pesantemente armati, e la maggior parte delle persone che Adam avrebbe dovuto proteggere viene uccisa. Adam stesso, mortalmente ferito, viene salvato solo grazie a un trapianto di organi artificiali. Il nostro eroe si trova, così, di fronte al fatto compiuto: ora è un individuo "migliorato" senza che abbia potuto decidere personalmente; a questo trauma si aggiunge un mistero: chi ha organizzato l'attacco? E perché? Accusato della strage, Adam inizia un'odissea solitaria in cerca di risposte.

> "Affronteremo una cospirazione globale, in un mondo sull'orlo della disumanizzazione"

### STRADE DEL FUTURO

*Human Revolution* è un gioco di ruolo d'azione con visuale in prima e terza persona. Quest'ultima è però utilizzata solo in occasioni particolari, come il combattimento. Adam (e il giocatore con lui) ha una libertà d'azione pressoché totale. Gli sviluppatori sottolineano come *Human Revolution* sia imperniato su quattro "talenti" che il giocatore può sviluppare in modo differente: Combattimento, Furtività, Pirateria Informatica e Socializzazione. Ogni situazione può essere affrontata in più modi, e questi, a loro volta, non rappresentano solo diverse "strade" (parlare con la guardia/ucciderla/evitarla...). Il nuovo *Deus Ex* sfida, letteralmente, i giocatori a trovare modi creativi per usare i loro talenti.

Molti di questi talenti possono essere ottenuti con impianti cibernetici, ma Adam non è obbligato a percorrere tale via: dopo il forzato trapianto iniziale visto nel prologo, è solo il giocatore a decidere se "migliorarsi" ancora di più, e quanto. In realtà, il gioco prevede scelte morali anche estreme, come il decidere di non uccidere nessuno (tranne alcuni particolari "boss")! Il mondo intorno a noi cambierà e reagirà adeguatamente anche in base a tali scelte.
Ciò in cui Adam si è trovato coinvolto è una vasta cospirazione globale. I cui mandanti e scopi, paradossalmente, sembrano diventare più misteriosi e oscuri man mano che il protagonista colleziona indizi e si avvicina sempre di più al suo cuore. Uno dei temi del gioco è la paranoia: non sapere, letteralmente, di chi potersi fidare e di chi no. I personaggi e le organizzazioni che incontreremo hanno obiettivi e priorità indipendenti, che non sempre coincidono con quelli di Adam. A ciò si aggiunge un altro fattore: che tali obiettivi cambiano dinamicamente in base alle nostre azioni! Si tratta di un passo narrativo in più, rispetto al consueto "ciò che fai determinerà la nostra lealtà", e siamo veramente curiosi di vedere come funzionerà.

La struttura vera e propria di *Human Revolution* ricorda un po' quella di *Vampire: Bloodlines*, il capolavoro del 2004 di Troika Games. La trama progredisce quando completiamo una delle (ampie) sezioni in cui è diviso il gioco, ma all'interno di ognuna di esse Adam è libero di muoversi e comportarsi come preferisce, affrontando i numerosi problemi che la sua cerca solitaria gli pone di fronte. Più in dettaglio, i progettisti notano che nel mondo di *Human Revolution* ci sono "strade" (i vasti ambienti urbani e non in cui ci muoviamo) e "luoghi", ovvero aree

■ In *Human Revolution* l'uso della violenza sarà completamente opzionale.

■ Ambientazioni "futuribili", per esempio i laboratori, sono basate su come l'attuale tecnologia potrebbe evolversi.

## NERO E ORO...

Uno sguardo alle immagini e ai disegni di pre-produzione di *Deus Ex: Human Revolution* mostra un mondo le cui tinte cromatiche e i giochi di luce e ombre ricordano le atmosfere ambrate, "quasi filtrate da un bicchiere di whisky", del film "Blade Runner". Questo non è solo un omaggio al nonno dei film cyberpunk: i colori nero e oro sono, per scelta cosciente, predominanti nel mondo di *Human Revolution*. L'oro rappresenta la scienza, la speranza, la conoscenza e la luce delle "menti illuminate". Il nero è legato all'ombra (sia fisica, sia spirituale), alla paranoia, alla tecnologia fuori controllo e agli aspetti più cupi del cyberpunk. Inoltre, insieme, questi due colori ricordano i quadri rinascimentali, dove la vivida luce di candele si stagliava in stanze e ambienti immersi nell'oscurità.



## ... E SFUMATURE DI GRIGIO



In *Human Revolution* ci sono fazioni e personaggi con interessi contrapposti, ma nessuno, nemmeno il protagonista Adam, è "buono" o "cattivo" in senso assoluto. Ognuno agisce in base a valori in cui crede – valori che, semplicemente, altri potrebbero non condividere, anche radicalmente. Il giocatore esercita il proprio libero arbitrio nel decidere di chi fidarsi, chi considerare amico, e di chi condividere le idee. In tal senso, spesso le conseguenze di una scelta si vedono anche dopo diverse ore di gioco, un po' come in *The Witcher*, e possono essere anche drammatiche. Il giudizio complessivo sulle azioni di Adam stesso è lasciato da Edios totalmente all'opinione del giocatore, ed è possibile che due persone diverse abbiano opinioni assolutamente opposte su quale, in una data congiuntura, sia la scelta "moralmente giusta". Infine, gli sviluppatori hanno voluto evitare che tali momenti di "scelta" siano troppo eclatanti: molti sono intessuti nel naturale fluire del gioco, e il protagonista può rendersi conto di avere fatto qualcosa di veramente cruciale solo più tardi, quando è posto di fronte alle conseguenze.

## LA COSPIRAZIONE GLOBALE

Per il momento, Eidos ha rivelato solo due luoghi che potremo visitare in *Human Revolution*: Detroit e un'isola al largo di Shangai. Quest'ultima è un impressionate agglomerato urbano "off shore" che si sviluppa su due livelli, nato per poter sperimentare al di fuori dei controlli governativi. Ha richiamato tutte le principali multinazionali del settore, ed è nota nel gioco come "la Silicon Valley della biotecnologia".

più compatte dove si svolgono le missioni vere e proprie – proprio come in *Bloodlines*.

## CREARE UN RINASCIMENTO

Vogliamo mettere in chiaro una cosa: potremmo prendere la presentazione fatta da Eidos Montreal su come è stato ideato creativamente il mondo di *Deus Ex: Human Revolution* e usarla in una conferenza, o in un'aula universitaria, come esempio di come svolgere questo lavoro. Renderle onore meriterebbe un altro articolo lungo quanto questo, ma qui desideriamo riassumerne i punti principali.

Il mondo del 2027 non è così distante dal nostro. Guardiamo al 1993: alcune cose sono cambiate radicalmente, altre sono rimaste identiche. Gli sviluppatori hanno fatto un piccolo esempio: per anni, il design degli apparecchi portatili non è radicalmente cambiato. Poi sono arrivati l'iPod e l'iPhone, e tutto è mutato in un lampo. Pensare al futuro significa chiedersi quali tendenze sono già in arrivo, quali rimarranno, e aggiungerci un pizzico d'improvvisazione.

I creativi hanno sfogliato decine di libri di urbanistica, scoprendo come in luoghi come il Giappone o i paesi scandinavi ci siano innovazioni architettoniche che solo ora stanno arrivando nel resto d'Europa o in Nord America. Inserire alcuni di questi palazzi avveniristici *tra* gli edifici della Detroit attuale, e magari a fianco di fatiscenti reliquie del passato, è già un buon inizio per immaginare come, verosimilmente, la città potrebbe apparire tra vent'anni.

La moda del 2027 segue la grande scoperta del Rinascimento, con abiti dalle linee geometriche (dovute al rifiorire della matematica e delle scienze), ricercata eleganza per le donne, tocchi di barocco... ma ciò è vero soprattutto tra le classi elevate: gli abiti della "controcultura" delle strade non sono differenti da quelli contemporanei. Una volta di più, decine di riviste di moda sono state sfogliate alla ricerca di stilisti che si sono rifatti agli stessi concetti, spesso con pennellate di "avant-garde" a loro volta rielaborate dagli artisti di Eidos. E lo stesso potrebbe essere detto per il lavoro svolto sul sonoro, le musiche. perfino i loghi di società, prodotti commerciali e negozi!

Quanto abbiamo visto di *Deus Ex: Human Revolution* ci ha presentato un mondo nel quale, per dirla in breve, non vediamo l'ora di "entrare". I fondamenti narrativi, basati su una delle più belle serie di sempre, sono uniti a una struttura aperta, a riflessioni filosofiche non banali e a un'atmosfera di paranoia iper-tecnologica degna del miglior film di Jason Bourne. Se sapremo sopravvivere a tutto ciò, lo scopriremo tra qualche mese, quando la rivoluzione umana giungerà sui nostri PC.







# CALL OF DUTY BLACK OPS

**Sfidando i capricci del vulcano islandese, GMC è partita alla volta di Los Angeles per scoprire tutta la verità sul nuovo episodio di *Call of Duty*, in lavorazione presso gli studi di Treyarch. Nonostante Activision Blizzard sia ancora nel bel mezzo del maremoto legale con gli ex capi di Infinity Ward, il buon nome della serie sembra perfettamente al sicuro. Il nostro soldato scelto Fabio Bortolotti vi racconta il perché.**

### CARTA DI IDENTITA'

- **Genere:** FPS
- **Casa:** Activision Blizzard
- **Sviluppatore:** Treyarch
- **Data di uscita:** novembre 2010
- **Internet:** www.callofduty.com
- **Storia degli sviluppatori:** Dopo qualche anno passato a convertire gli episodi di *Tony Hawk's Pro Skater* su Dreamcast, gli studi di Treyarch sono stati promossi sul campo e affiancati a Infinity Ward nella produzione di *Call of Duty*, del quale hanno curato il terzo episodio (apparso solo su console) e il quinto *World at War*.

**SE avete tenuto d'occhio la rubrica delle News di GMC negli ultimi mesi, saprete bene che è un periodo burrascoso per la serie di *Call of Duty*.**

Infinity Ward, l'eccezionale studio di sviluppo che l'ha creata, è infatti orfano dei suoi capi e di molte delle sue figure più importanti, che in seguito a un'infuocata disputa legale con Activision Blizzard hanno fatto fagotto per creare un nuovo studio. La gestione di questo importante marchio, finora, è stata gestita alternando due team, consentendo così un'uscita su base annuale con cicli di sviluppo di quasi ventiquattro mesi. Dopo *Call of Duty 2*, infatti, Activision Blizzard ha fatto scendere in campo Treyarch, che si è occupata del terzo episodio, apparso solo su console, e del quinto *World at War*. In entrambi i casi il punto di partenza è stato il motore sviluppato da Infinity Ward, il che significa che buona parte del lavoro di ricerca e innovazione non era svolto in Treyarch. Non sappiamo cosa accadrà in futuro, anche perché, per forza di cose, questo oliato meccanismo subirà qualche



## DEDICATO A NOI




Nel corso della nostra visita presso gli studi di Treyarch ci è stato presentato anche il programmatore responsabile della versione PC di *Call of Duty: Black Ops*. Questi ha esordito: "So che vuoi farmi una precisa domanda (che ovviamente sarebbe stata sulla presenza o meno di server per il multiplayer dedicati, assenti in *Modern Warfare 2* – N.d.R.), ma mi dispiace proprio, non posso risponderti." Poi, togliendosi la giacca, ha chiesto: "Ti piace la mia maglietta?" Non sarà una risposta ufficiale, ma a nostro avviso è abbastanza eloquente. Tra l'altro, il clima nello studio di Treyarch è uno dei più allegri che abbiamo incontrato di recente. Tutti stanno lavorando duramente e con passione, e la fiducia e l'entusiasmo per questo progetto si respirano nell'aria.



Il lavoro svolto con le animazioni e i modelli 3D è molto convincente.





L'equipaggiamento dei SOG è ricostruito con un livello di dettaglio certosino.

modifica, e perché è innegabile che Infinity Ward uscirà indebolita da questo esodo. Una nuvola nera si addensa sul futuro di *Call of Duty*?

Era quello che pensavamo sul nostro aereo per Los Angeles, sfidando i fumi del vulcano che ha paralizzato mezza Europa, diretti alla volta degli studi di Treyarch. Lo scopo della visita era chiaramente quello di vedere in azione il nuovo episodio della serie, *Black Ops*, presentato per la primissima volta alla stampa (e tra l'altro, sempre per via del vulcano, all'evento hanno presenziato pochi intimi). Ci aspettavamo un prodotto valido e interessante, ma nel nostro scetticismo pensavamo al classico gioco bello, però non come i "veri" *Call of Duty*. Siamo felici di ammettere il nostro errore di valutazione e non nascondiamo di essere rimasti genuinamente stupiti in svariati momenti della presentazione.

> **"Il salto di qualità rispetto a *Call of Duty: World at War* è evidente"**

Treyarch è al lavoro su qualcosa di enorme, che pur partendo dalla solida base di *Modern Warfare 2* sperimenta, sia dal punto di vista tecnologico, sia da quello della giocabilità, spingendo al massimo il proprio stile senza imitare troppo il lavoro altrui. Il salto di qualità rispetto a *World at War* è evidente così come l'entusiasmo e l'emozione degli sviluppatori, ansiosi di mostrarci il frutto delle loro notti insonni. "In passato, Treyarch ha lavorato anche a tre progetti contemporaneamente," esordisce Mark Lamia, producer di *Black Ops*, "e ai tempi di *COD 5* le nostre forze erano impegnate anche su *Quantum of Solace* e sulla conversione per Wii di *Modern Warfare*. Ora siamo concentrati interamente su *Black Ops* e Activision Blizzard ci ha consentito di dare il cento per cento per mostrare quello che davvero sappiamo fare con gli sparatutto bellici."

L'altro dato interessante è l'ambientazione del gioco, ben più complessa di quello che si vociferava su Internet. Si parlava del conflitto in Vietnam, che in effetti appare in più missioni, ma il vero fulcro della narrazione



La qualità grafica, nonostante lo sviluppo multipiattaforma, non si discute.



A livello estetico, l'unico effetto che ha ancora bisogno di un po' di lavoro è quello che gestisce le fiamme.

## ATTORI DIGITALI

Abbiamo visitato entrambi gli studi dove vengono progettate e girate le scene di intermezzo di *Call of Duty: Black Ops*, e siamo rimasti positivamente stupiti. Un enorme capannone nello stabile di Neversoft (la divisione di Activision Blizzard responsabile dei vecchi *Tony Hawk* e dei recenti *Guitar Hero*) è dedicato al motion capture, mentre l'elaborazione e la postproduzione avvengono in una fantascientifica saletta in Treyarch, ritratta in tutta la sua gloria audiofila in questa immagine. "La tecnologia è progredita molto in questi campi, e stiamo a tutti gli effetti utilizzando delle tecniche impiegate anche per film come "Avatar" di James Cameron," ci ha spiegato il responsabile del reparto. Il dato più interessante è che tutti gli attori coinvolti nel motion capture si muovono contemporaneamente nella stessa stanza, registrando anche l'audio delle battute. Questo sistema, almeno in inglese, garantisce una spontaneità della recitazione impensabile nelle registrazioni vecchio stile, dove uno speaker registra una dopo l'altra le battute del copione. E in italiano? Mark ci ha promesso che i video delle sessioni di motion capture verranno inviati a tutti i territori che si occuperanno della traduzione, fornendo più riferimenti e gettando le basi per un lavoro di doppiaggio di prima qualità. Speriamo che la promessa venga mantenuta.




## LA VERA GUERRA



Oltre a documentarsi con saggi e libri di memorie sul periodo, Treyarch è in contatto con il colonnello Hank Keirsey, che fornisce agli sviluppatori informazioni e dettagli della vera vita vissuta di un soldato. L'abbiamo conosciuto e possiamo assicurarvi che, nonostante la tenuta in borghese, la sua aria marziale era così evidente, che era impossibile confonderlo con uno degli sviluppatori.

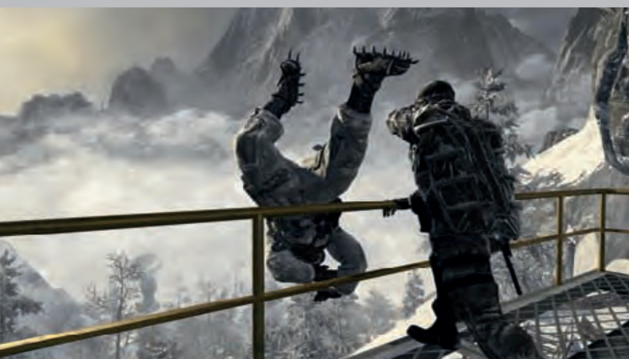
è la Guerra Fredda. Un scontro che, come si è affrettato a sottolineare il colonnello Hank Keirsey, consulente militare di Treyarch, di freddo ha avuto solo il nome. Nel corso della trama vestiremo i panni di vari membri dei SOG, la crema dell'Esercito USA, mandati oltre le linee nemiche per colpire obiettivi strategici o recuperare informazioni top secret. Ci sono state tante piccole battaglie durante la Guerra Fredda, e tantissime operazioni militari ad alto rischio, ma nulla è mai arrivato agli onori della cronaca. "Se simili episodi fossero diventati pubblici," interviene Keirsey, "con tutta probabilità la situazione diplomatica sarebbe degenerata, fino a causare la terza guerra mondiale, che, considerando l'arsenale nucleare di entrambe le fazioni, avrebbe avuto conseguenze disastrose."

Ora, a quarant'anni di distanza, la verità inizia a venire a galla: i dossier in proposito non sono più segreti, e libri e memorie scritte da alcuni dei soldati coinvolti raccontano finalmente la storia di queste incredibili operazioni. "Quando abbiamo iniziato a documentarci sui SOG, abbiamo trovato una vera e propria miniera d'oro, che sembra fatta letteralmente apposta per la serie di *Call of Duty*, e non ci è sembrato vero che nessuno ancora avesse ambientato un FPS bellico in questo periodo." Osservando i livelli che ci vengono mostrati, non possiamo che trovarci d'accordo con Treyarch. I SOG erano altamente addestrati, prendevano parte a missioni ai confini della realtà, e avevano accesso alle armi più avanzate dell'epoca. Usavano prototipi silenziati, oppure modificavano direttamente armi esistenti, arrivando addirittura a riciclare dei vecchi classici della Seconda Guerra Mondiale. Erano in grado di muoversi nell'ombra, senza farsi identificare dal nemico e mantenendo la segretezza dell'operazione, ma anche di colpire con ferocia obiettivi importanti, sbaragliando le difese nonostante la schiacciante inferiorità numerica.

In effetti, questi elementi sono esattamente i punti fondanti della serie di *Call of Duty* e, come previsto, lo stile di base è sempre lo stesso. Squadra che vince non si cambia: *Black Ops* propone livelli lineari, disseminati di eventi precalcolati che danno al giocatore l'impressione di essere sempre nell'occhio del ciclone, spingendo al massimo lo spettacolo e l'azione. Quel che cambia, sia per la particolarità dei SOG,

## DA COD CON FURORE

La prima missione mostrataci dai ragazzi di Treyarch si svolge nel bel mezzo del territorio sovietico, sugli Urali. L'obiettivo dei SOG, sulla carta, è molto semplice: ispezionare una fabbrica di munizioni, teoricamente abbandonata dal nemico, ma che si rivela immediatamente attiva e brulicante di vita. La battaglia inizia su un aereo Blackbird, dal quale il giocatore, usando una telecamera a infrarossi, guida i propri compagni di squadra indicando i gruppi di soldati in avvicinamento. Poi, la visuale passa alla squadra d'assalto, che utilizzando i rampini si cala giù da una parete per fare irruzione in una stanza, ponendo fine alla parte stealth della missione e dando il via ai fuochi d'artificio.





Di tanto in tanto, sarà possibile pilotare elicotteri o veicoli, oppure impartire loro ordini via radio.

## BENVENUTI ALL'INFERNO

La missione più spettacolare ed esagerata che ci è stata mostrata si svolge in Vietnam, nella città di Hue, dove i SOG investigano sul coinvolgimento russo nel conflitto. Dopo essersi calati da un elicottero (che tra l'altro viene colpito nel bel mezzo dell'operazione), i soldati si impegnano nella più classica delle missioni di *Call of Duty*, una cavalcata lineare in mezzo a un inferno di proiettili. La quantità di oggetti in movimento, insieme all'abbondanza di effetti grafici quali fiamme ed esplosioni, ci ha lasciato senza parole.





Le espressioni facciali sono di ottima qualità.

sia per il grande impegno di Treyarch, è la realizzazione. Per il momento, abbiamo visto quattro livelli della campagna in singolo, ma se il resto del gioco sarà allo stesso livello, avremo un piccolo capolavoro, forse anche superiore all'eccellente *Modern Warfare 2*.

Alla nostra domanda specifica sul motore grafico, Lamia ci ha spiegato che, pur partendo dal motore sviluppato da Infinity Ward, i programmatori di Treyarch hanno aggiunto decine di funzioni, ottimizzando le risorse e permettendo ai level designer di sbizzarrirsi con effetti grafici, script e battaglie su larga scala. La prima cosa che abbiamo notato, in effetti, è la quantità di oggetti in movimento, che in alcuni momenti ha dell'incredibile. Le fasi più tese dei livelli sono un tripudio di esplosioni, con crolli di interi palazzi, decine di soldati

**"Nel corso della trama vestiremo i panni di vari membri dei SOG, la crema dell'Esercito USA"**

che corrono e sparano, ed elicotteri che aprono il fuoco con armi pesanti. Lo stile di Treyarch, a ben pensarci, è sempre stato più barocco rispetto a quello di Infinity Ward, ma questa volta è difficile non lasciarsi conquistare. Quel che succede sullo schermo è esagerato, costantemente sopra le righe, ma il ritmo con cui si susseguono le fasi d'infiltrazione e le sparatorie in campo aperto è entusiasmante. A costo di ripeterci, sottolineiamo che siamo alle prese con la quintessenza dello stile di *Call of Duty*, con il massimo dei suoi pregi, ma anche con i suoi storici difetti, dovuti in realtà ad alcune chiare scelte realizzative. Ci riferiamo alla linearità delle missioni e al comportamento un po' rigido delle Intelligenze Artificiali, ma osservando come lavorano i vari reparti di Treyarch, abbiamo notato che l'intento è quello di ovviare o rendere meno invadenti tali problemi, accettati di buon grado dai fan, ma criticati da altri giocatori.

In particolare, ci ha colpito lo studio compiuto sui movimenti degli Spetsnaz, l'equivalente sovietico dei SOG, cui abbiamo sparato all'interno di uno stilizzato

L'arsenale a disposizione dei SOG è molto vario: si passa da prototipi, come questa balestra di precisione, ad armi della Seconda Guerra Mondiale modificate per le esigenze delle missioni.

L'ambientazione della Guerra Fredda è molto interessante, e dà il la a una trama ricca di colpi di scena.

## VENDETTA

Dopo aver faticato nella giungla e subito gravi perdite, ai SOG si presenta l'opportunità di rubare un elicottero Hind, il carro armato volante dell'esercito sovietico. L'occasione è perfetta per mostrarci le grandi potenzialità del motore grafico, con una missione spettacolare e diversa dal solito. Compito del giocatore sarà quello di pilotare l'elicottero con un'interessante visuale in soggettiva, facendo piovere fuoco e missili sulle basi nemiche. La quantità di oggetti che si muovono in questa missione è a dir poco esagerata, tanto che il motore di *Modern Warfare 2* diventa quasi irriconoscibile.



## IN SILENZIO

*Call of Duty: Black Ops* alterna momenti di azione allo stato puro con segmenti più tranquilli e ragionati, centrati intorno a missioni di infiltrazione durante le quali i SOG devono evitare di farsi scoprire. Ne è un esempio la missione Victor Charlie, ambientata sul fiume Huong, al confine tra Vietnam e Laos. I nostri eroi, decimati da un incidente a inizio azione, si muoveranno silenziosi nell'acqua della giungla, piazzando cariche di C4 ed eliminando le batterie antiaeree, spianando la via all'arrivo degli elicotteri con i rinforzi.



livello di test. Questi temibili avversari ci hanno letteralmente caricato, sfruttando le coperture sul loro percorso e schivando agilmente buona parte dei nostri attacchi. Come se avvertissero la presenza del nostro mirino, infatti, effettuavano capriole e manovre evasive prima che aprissimo il fuoco, mettendo a dura prova i nostri riflessi. I programmatori di Treyarch stanno lavorando alacremente su molti tipi di soldati, studiandone i comportamenti e affilandone al massimo le tecniche omicide. Questo modo di procedere, pur essendo radicalmente diverso da quello di altri giochi, che cercano di creare Intelligenze Artificiali più flessibili, è molto adatto allo stile di *Call of Duty* e, per quanto abbiamo visto, sembra dare risultati molto convincenti. Tra l'altro, nonostante l'uscita di *Black Ops* sia prevista per novembre, Treyarch ha già per le mani un programma piuttosto stabile e rifinito, che lascia sperare in un prodotto pulito e ottimizzato su tutte le piattaforme. Da quanto abbiamo visto, ci sembra lecito aspettarsi una buona versione PC, specie dopo aver parlato con il responsabile del progetto. Non è sceso nei dettagli, ma ci ha accolto con una piccola sorpresa, che vi sveliamo altrove in queste pagine.

Siamo rimasti davvero colpiti da *Black Ops*, e siamo felici di affermare che Treyarch ha ampiamente superato le nostre aspettative, per il momento. Tra l'altro, quanto ci è stato mostrato è solo la punta dell'iceberg, anche perché due interi gruppi di programmatori e designer stanno lavorando sin dall'inizio del progetto ad altre due modalità, una multiplayer e una cooperativa. Nessuna di queste ci è stata mostrata, purtroppo, ma siamo riusciti a strappare qualche piccola informazione: le modalità competitive daranno ancor più spazio alla personalizzazione del proprio soldato, sia per l'estetica. sia per il carico d'armi, mentre quella cooperativa supporterà quattro giocatori.

*Call of Duty: Black Ops* ha ancora molti assi nella manica e continueremo a seguirlo con interesse fino al suo arrivo sugli scaffali. In un momento di difficoltà come quello che si sta verificando con Infinity Ward, Activision Blizzard ha bisogno che Treyarch tiri fuori tutto il suo potenziale, dimostrando che può reggere il timone di una delle serie più apprezzate del mondo dei videogiochi. È presto per dirlo, ma con queste premesse siamo fiduciosi. GIOCHI COMPUTER



# Drakensang II

Manca poco, ormai, all'arrivo sugli scaffali del seguito (ma sarebbe più giusto chiamarlo "prequel") di uno dei GdR più apprezzati del 2009. Come il primo capitolo, anche *Drakensang II* uscirà sotto etichetta FX Interactive: **Mosè Viero** lo ha provato in anteprima e ha intervistato il produttore Fernando Conde. Che le porte di Aventuria si aprano ai nuovi eroi!

## CARTA DI IDENTITA'

- **Genere:** Gioco di ruolo
- **Casa:** FX Interactive
- **Sviluppatore:** Radon Labs
- **Data di uscita:** giugno 2010
- **Internet:** www.drakensang.com
- **Segni particolari:**
Fondata a Berlino nel 1997, la casa di sviluppo Radon Labs, che conta più di 90 membri effettivi, ha un curriculum composto da ben diciassette giochi. Dopo qualche incursione nella strategia e nell'azione, questi ragazzi tedeschi sembrano aver trovato la loro dimensione ideale con il GdR *Drakensang*, uscito nel 2009 e premiato da un notevole successo internazionale.

**Fedeli alla tesi secondo cui i tempi andati sono sempre migliori di quelli attuali, molti produttori di videogiochi riescono, contemporaneamente, a vantarsi delle prodezze grafiche della loro ultima fatica e a sottolineare il suo essere, per il resto, un prodotto "vecchio stile".**

È ciò che accadde in occasione dell'uscita di *Drakensang*, un gioco di ruolo con visuale isometrica che ricordava, per molti versi, alcuni gloriosi protagonisti della storia di questo genere, come per esempio *Baldur's Gate* di BioWare. Oltre a essere un prodotto molto variegato, capace di unire combattimenti tattici, esplorazione e dialoghi di una certa consistenza, *Drakensang* aveva anche un altro merito importante: quello di trasferire nel mondo digitale un regolamento cartaceo molto diffuso e apprezzato in Europa, intitolato "Uno Sguardo nel Buio", convertito su schermo solo per alcuni giochi dei primi Anni '90, peraltro non molto fortunati.

Nonostante questi meriti, l'opera di Radon Labs aveva anche qualche limite: una narrazione abbastanza superficiale ed eccessivamente lineare, dialoghi non troppo approfonditi, nonché qualche scelta di design poco comprensibile (come l'impossibilità di tornare in una zona dopo aver risolto le missioni presenti al suo interno). L'uscita di *Drakensang II* rappresenta, dunque, una buona occasione per rendere migliore un prodotto già molto valido: ne abbiamo parlato con il produttore Fernando Conde, di FX Interactive.

## Un salto nel tempo

Il nuovo gioco di Radon Labs è ambientato 23 anni prima rispetto a *Drakensang*. Le due campagne sono indipendenti e possono essere apprezzate anche singolarmente, ma ci sono diversi rimandi: il legame più forte è, forse, la figura di Ardo, un ricco abitante della città di Ferdok, la cui morte è collocata proprio all'inizio del primo *Drakensang*.

Nel prequel scopriremo come si conobbero Ardo, il nano Forgrimm (la sua guardia del corpo, tra i personaggi arruolabili nel primo capitolo) e Cano, il capo della gilda dei ladri di Ferdok e padre di Gladys (altro personaggio arruolabile in *Drakensang*). Le ambientazioni del nuovo gioco non avranno nulla da invidiare, quanto a varietà, a quelle del precedente. Anche in questo caso avremo una grande città, Nadoret, circondata da foreste, villaggi, sotterranei abbandonati, cime innevate, fiumi e porti. Gli sviluppatori sembrano aver preso a cuore le critiche loro rivolte e hanno messo mano al problema dell'eccessiva linearità dello scorso capitolo: in *Drakensang II* il mondo di gioco è molto più vivo, e nuove missioni vengono generate continuamente anche nelle aree già esplorate, che quindi continuano a essere accessibili in ogni fase della partita. Fernando Conde promette anche una maggiore profondità nelle missioni secondarie, alcune delle quali, a sua detta, hanno uno spessore paragonabile a quello della trama principale. E non è tutto: il gioco avrà momenti differenti secondo il personaggio creato, in modo forse non troppo dissimile da quel che avviene nel magnifico *Dragon Age: Origins* di BioWare, a tutto vantaggio della rigiocabilità. Ma come siamo messi per quel che riguarda la durata di una singola campagna? Conde risponde semplicemente: "*Drakensang II* è virtualmente infinito". Bisognerà avere il gioco completo a disposizione per rispondere con più dettaglio alla domanda.

## Regole immutabili

In *Drakensang II* troveremo l'immancabile pletora di oggetti, mostri e incantesimi mai visti prima, ma il regolamento, a quanto pare, non subirà variazioni importanti. Il nostro intervistato afferma di essere molto soddisfatto del lavoro



## DA VICINO E DA LONTANO

Il sistema di controllo di *Drakensang II* è flessibile come quello del primo capitolo: possiamo zoomare fino ad avere una visuale da dietro le spalle del nostro personaggio e muovere quest'ultimo con la tastiera, oppure arretrare con l'inquadratura fino a ottenere una visuale isometrica che ricorda quella di un gioco strategico. In quest'ultimo caso, siamo in grado di controllare tutto tramite mouse, ma noi abbiamo trovato particolarmente funzionale una sorta di sistema "ibrido": gestire il movimento con la tastiera e tenere sotto controllo tramite il mouse la direzione della telecamera.





La nostra avventura inizia con una semplice pausa durante una navigazione... ma il pericolo è dietro l'angolo!



I giochi di luce sono notevoli, anche rispetto al primo capitolo.

fatto da Radon Labs su "Uno Sguardo nel Buio" e di non ritenere necessari grossi aggiustamenti. Incontreremo, dunque, il medesimo sistema di combattimento del primo capitolo, caratterizzato da un tempo reale formato da turni simultanei e da una "pausa attiva" che consente la messa in pratica di strategie molto complesse.

Qualche miglioramento in più dovrebbe riscontrarsi, invece, nel sistema di "crafting", ossia di creazione di oggetti a partire dalle materie prime. Conde ci ha raccontato che lo scopo principale dei programmatori è consentire al giocatore la costruzione, tramite procedimenti molto semplici, sia di oggetti di base, sia di manufatti estremamente potenti, senza che però questi ultimi risultino essenziali, così da garantire a chiunque la possibilità di ignorare del tutto questa sezione di *Drakensang II*. A nostro avviso, dar vita a giochi aperti sia a chi vuole seguire la trama senza troppi patemi, sia a chi desidera "vedere tutto" e approfondire ogni cosa, è la via maestra da seguire in questi tempi in cui il "consenso di massa" risulta quasi necessario per chi intenda competere davvero con i colossi di ciascun settore.

### Un mare di parole

La domanda forse più importante da noi posta al produttore Fernando Conde riguarda la profondità dei dialoghi e delle tematiche trattate: ci sarà qualche miglioramento da questo punto di vista? Il nostro intervistato ha risposto anzitutto con dei dati numerici. *Drakensang II* conterrà testo paragonabile, per quantità, a quello che compone tutta la saga de "Il Signore degli Anelli". Ma come siamo messi per quel che riguarda l'interattività dei dialoghi? Sembra che i ragazzi di Radon Labs abbiano fatto tesoro, anche in questo caso, delle critiche: le conversazioni saranno estremamente dinamiche, con risposte multiple che dipenderanno dalle nostre scelte precedenti, oppure dalla classe, dalla razza o dal genere, o ancora dalle abilità

## "È ambientato 23 anni prima rispetto a *Drakensang*"

possedute dal personaggio (tra cui ci sono voci come "seduzione" o "intimidazione", purtroppo non molto sfruttate nel primo capitolo).

Naturalmente, esisterà sempre la possibilità di "tagliare corto" e di passare velocemente all'azione. I dialoghi, comunque, verranno sfruttati anche in altri modi, più creativi: i Personaggi Non Giocanti intrecceranno conversazioni tra loro e il nostro eroe, ascoltandole, potrà apprendere notizie interessanti o addirittura ricevere una missione. In più, ogni dialogo sarà parlato nella sua interezza, a differenza che nel primo *Drakensang*, dove succedeva solamente con le battute più importanti; a detta di Conde, le localizzazioni di *Drakensang II* sono forse il lavoro più grande e complicato mai intrapreso da FX Interactive.

### Un gruppo di fedelissimi

La profondità non eccelsa dei dialoghi, nel primo *Drakensang*, si rifletteva anche nella qualità delle interazioni con i membri del "party" di avventurieri che accompagnava il nostro eroe nelle sue avventure. Come sarà la situazione nel nuovo capitolo?

Anzitutto, ci saranno cinque personaggi arruolabili: le loro abilità saranno perfettamente bilanciate, così da poter creare una squadra capace di affrontare qualsiasi tipo di problema.





L'orizzonte è molto ampio, anche se le texture lontane sono, per forza di cose, un po' sgranate.




Il combattimento non appare molto realistico, ma consente l'utilizzo di complesse tattiche e strategie.



## REQUISITI DI SISTEMA

FX Interactive ci ha rivelato anche dettagliate informazioni riguardanti l'hardware con cui giocare a *Drakensang II*. Il sistema minimo è composto da un processore a 2,8 GHz, 1 GB di RAM (2 GB se il sistema operativo è Vista o 7), una scheda video NVIDIA 6800GT con 256 MB di RAM o equivalente e 7 GB di spazio libero su disco. Il sistema raccomandato prevede un processore dual core (Intel Core 2 Duo E6750 o equivalente), 3 GB di RAM e una scheda video NVIDIA 8800GT con 512 MB di RAM o equivalente. Noi abbiamo giocato *Drakensang II* su un Core 2 Duo E8600 equipaggiato con 4 GB di RAM e una scheda NVIDIA GTX285, e il frame rate era quasi sempre attestato sui 60 FPS, con cali fisiologici nelle zone più "trafficate" della città di Nadoret. Non abbiamo riscontrato alcun problema grafico, eccetto un leggero ritardo nel caricamento di alcune texture durante i repentini cambi di inquadratura.

Non mancheranno decisioni importanti da prendere anche per quel che riguarda la sorte dei nostri compagni di viaggio e, in un frangente, sarà addirittura necessario decidere chi salvare tra due personaggi in pericolo di morte (un po' come avviene durante la trama del primo *Mass Effect*). Soprattutto, l'interazione con i compagni sarà molto più approfondita che in precedenza: ci saranno anche molti momenti di confronto in cui i nostri amici discuteranno tra loro, magari riferendosi a fatti lontani, ma ancora capaci di scatenare acredine. Il bello, infatti, è che molti membri della compagnia si conosceranno da tempo, quindi avranno già un certo tipo di rapporto, che starà a noi gestire nel migliore dei modi. Cano ama agire nelle ombre, evitando il conflitto diretto; Forgrimm (che peraltro è già stato nostro compagno in *Drakensang*) preferisce invece l'approccio più sbrigativo; Jaakon, dal canto suo, è molto onesto e disdegna sia le modalità ladresche, sia la violenza. Non mancheranno momenti di confronto anche aspro, che tuttavia non raggiungeranno mai un autentico punto di rottura, dato che i nostri compagni di viaggio rimarranno comunque sempre fedeli al personaggio principale. Le indagini introspettive e caratteriali si riconfermano, dunque, uno sfizio a sé stante, e questo non è necessariamente un male: tutto dipende da come verranno effettivamente implementate. E per quel che riguarda le ormai quasi irrinunciabili "avventure romantiche"? Il nostro eroe potrà vivere una sua storia d'amore durante la campagna? Conde, purtroppo, delude le nostre speranze: ci saranno vicende sentimentali nel gioco, anche all'interno del party, ma nessuna, coinvolgerà direttamente il personaggio giocante.

## Scendiamo in pista!

Oltre a parlare con il suo produttore, abbiamo avuto l'opportunità di sperimentare le prime ore di *Drakensang II* e si è trattato di un tempo sufficiente per capire molte cose. Il processo di creazione del personaggio è in gran parte simile a quello del primo capitolo, ma le opzioni, dal punto di vista estetico, sono parecchio più generose: ogni razza e ogni classe può essere personalizzata sia nel viso, sia nella corporatura. Inoltre, abbiamo notato alcune nuove classi, tra cui per esempio il Barbaro.

Una volta concluso il processo di definizione del nostro alter ego, ci siamo tuffati nel tutorial. *Drakensang II* si configura come un lungo racconto fatto da Forgrimm a Gladys e incentrato, come abbiamo già accennato, sulle avventure dello stesso Forgrimm con Cano e Ardo. Il nostro alter ego è un avventuriero imbarcato su una nave diretta a Nadoret e il tutorial ruota attorno alla preparazione

## DOVE E QUANDO

L'uscita italiana di *Drakensang II* è fissata per il 29 giugno. Il gioco sarà interamente tradotto e parlato in italiano e verrà messo in vendita a un prezzo di 19,95 euro. Com'è consuetudine per FX Interactive, la confezione sarà particolarmente ricca di gadget: ci sarà sicuramente un corposo manuale e, forse, una mappa della città di Nadoret. Il gioco sarà in vendita sia nei negozi specializzati, sia nelle edicole e nella grande distribuzione. Secondo il sistema di classificazione PEGI, *Drakensang II* è adatto a giocatori con almeno 16 anni di età.

del campo durante una sosta su una piccola isola. I primi incarichi hanno lo scopo di far conoscere il funzionamento basilare del gioco: chi ha sperimentato il primo *Drakensang* si sentirà subito a casa, anche se non ci vorrà molto per notare tanti piccoli miglioramenti. Il comparto grafico, anzitutto, mantiene le atmosfere quasi "pittoriche" del capitolo precedente, ma con notevoli passi avanti soprattutto nella gestione delle luci, dei riflessi e dell'implementazione generale dell'HDR. La recitazione integrale dei dialoghi conferisce a essi maggior tensione emotiva. Certamente da sottolineare è la cura per i dettagli: la prima cosa che abbiamo notato è che, ora, i personaggi preparano le armi solamente quando scatta un combattimento e le rimettono giustamente nel fodero durante i momenti tranquilli. Nonostante il tutorial sia chiaramente molto lineare nel suo svolgimento complessivo, siamo rimasti colpiti dalla quantità di dialoghi differenziati sulla base delle abilità possedute dal nostro eroe, che ora vengono chiaramente evidenziate durante le conversazioni: alcune risposte, infatti, "funzionano" solo se accompagnate da una certa abilità, in modo molto più frequente rispetto al primo *Drakensang*.

Per quel che riguarda l'interfaccia, tutto è rimasto molto simile al primo capitolo: inventario, caratteristiche e abilità sono gestiti tramite la medesima finestra, che include diverse schede selezionabili; il diario elenca con dovizia di particolari le missioni aperte e quelle completate; la minimappa segnala gli obiettivi e si arricchisce in base alle abilità del personaggio. Una novità è l'opzione che consente di aggiungere indicazioni personalizzate sulla mappa generale, ma non ne sentiremo molto il bisogno, dato che il gioco ci fornisce tutto il feedback di cui necessitiamo. Il tutorial termina quando decidiamo di mandare a nanna il nostro eroe: il suo sonno, però, verrà precocemente interrotto da un attacco da parte di pirati. È un buon pretesto per provare il sistema di combattimento, che all'apparenza sembra identico a quello del primo capitolo (compresa quella sensazione di straniamento dovuta al fatto che ogni creatura coinvolta attacca all'unisono dopo una pausa di qualche secondo da "colpo" precedente). Non mancano, naturalmente, diverse nuove abilità e soprattutto incantesimi inediti, che purtroppo non siamo riusciti a sperimentare adeguatamente. Tutto lascia pensare, comunque, che il combattimento consenta, anche in questo caso, l'applicazione di fini strategie, con notevole arricchimento dell'esperienza complessiva offerta dal gioco.

Durante lo scontro con i pirati, il nostro eroe viene tramortito da un colpo particolarmente potente: Forgrimm, Cano e Ardo, che erano imbarcati con lui, lo salvano e lo trasportano nella



La telecamera può essere posizionata secondo i nostri gusti.



Il centro della città di Nadoret è il posto ideale per raccogliere informazioni sui responsabili dell'attacco alla nostra nave.

## "Il regolamento non subirà variazioni importanti"

città di Nadoret, nella quale inizia l'avventura vera e propria. La prima missione consiste nel muovere il nostro alter ego fino alla caserma per completare il suo addestramento. Si tratta di un'ottima occasione per conoscere meglio la città che fungerà da base d'appoggio per gran parte della campagna, come Ferdok nel capitolo precedente. Nadoret è molto vasta e si articola in diversi quartieri, che però non sono caricati separatamente come succedeva con Ferdok: la mappa è unica e ci si può spostare senza soluzione di continuità da una zona all'altra. Peraltro, esiste anche un comodo sistema di "viaggio rapido" che consente di spostarsi immediatamente tra i quartieri, così da ottimizzare i tempi.

Gironzolando per la città, notiamo come i ragazzi di Radon Labs si siano impegnati nel dare l'impressione che si tratti di un luogo dinamico e pieno di vita: i cittadini camminano per i fatti propri, intrecciano conversazioni, danno vita a scenette spesso molto divertenti (noi, per esempio, siamo incappati in un uomo inseguito da una donna col mattarello in mano!); molti animali, come gatti e galline, arricchiscono gli ambienti; nel porto possiamo perfino osservare le navi che vanno e vengono lungo il fiume. A tal proposito, da un certo punto della trama in avanti, il nostro personaggio otterrà una nave che diventerà un po' la sua casa e anche la modalità principale con



■ Affacciandoci alla zona del porto, vedremo le navi partire e arrivare!



## MOSTRI PER TUTTI I GUSTI

Abbiamo avuto modo di consultare una sorta di "bestiario" di *Drakensang II*, in cui erano racchiusi i disegni dei più mostri terribili che il nostro alter ego incontrerà nel corso della sua avventura. Ce n'è davvero per tutti i gusti: si va da giganteschi alberi animati a immani pipistrelloni e colossali golem di fuoco, da inquietanti polipi giganti a uno strano drago mezzo anfibio.
Non abbiamo avuto modo di sperimentare il combattimento con un "boss", ma tutto lascia pensare che nel gioco completo avremo pane per i nostri denti!





cui avverrà l'esplorazione del mondo di gioco. Non si tratterà solo del luogo dove si riuniranno tutti i nostri compagni di viaggio, compresi quelli non appartenenti alla squadra (un po' come l'accampamento in *Dragon Age: Origins*), ma di una vera e propria base personalizzabile, cui è garantito che ci sentiremo molto legati una volta giunti alle ultime fasi della nostra avventura.

## Questione di scelte

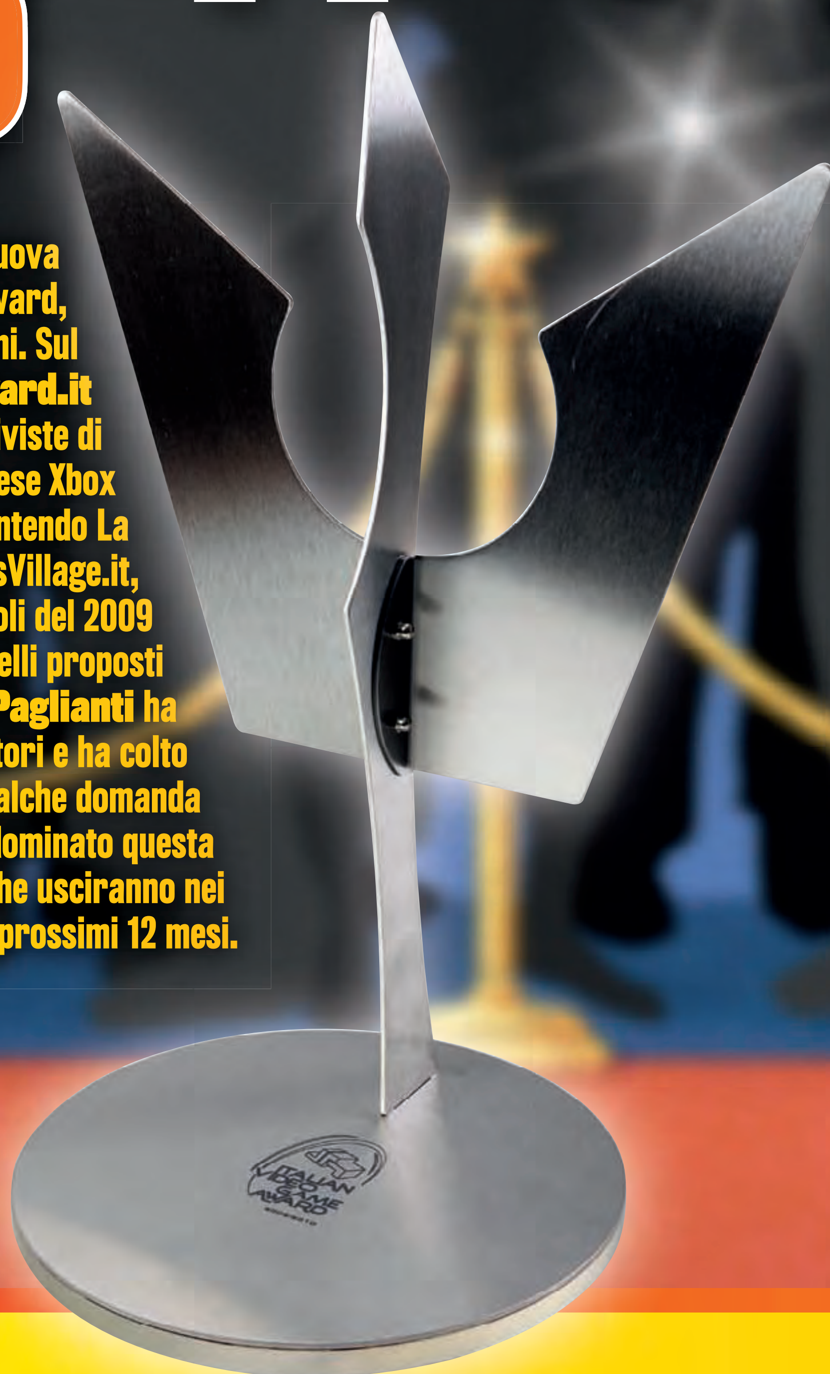
Nel primo *Drakensang*, la trama principale scorreva lungo un percorso abbastanza lineare, anche se a un certo punto presentava una biforcazione notevole: per ottenere un determinato manufatto, potevamo decidere di aiutare le streghe che infestavano una foresta o l'Inquisizione che tentava di ucciderle. Dopo poche ore è difficile avere sentore di questo aspetto del gioco, che emerge solo dopo lunghe sperimentazioni: abbiamo dunque chiesto a Fernando Conde se ci saranno scelte importanti anche nel nuovo capitolo. La risposta è affermativa, anche se Conde preferisce non scendere nei dettagli, anche per evitare di rovinarci la sorpresa. Comunque, ci saranno sia moltissime "piccole" scelte, come risolvere una missione combattendo o tramite la diplomazia, sia diverse "grandi" scelte: meglio aiutare un gruppo di ribelli invasori a ottenere ciò per cui combattono o schierarsi dalla parte di chi si difende da loro? Gli effetti di una decisione simile si ripercuoteranno anche nelle fasi avanzate della partita, un po' come accade in *The Witcher*.

Chiaramente, bisognerà aspettare il gioco finito per valutare il peso effettivo di tutto questo. Il finale, in ogni caso, è unico: la campagna ruota attorno alla necessità di sconfiggere il solito "cattivone", e la partita terminerà inevitabilmente proprio con la sua sconfitta. Conde ci dà una spiegazione molto appropriata: il mondo di Aventuria è stato già descritto e raccontato in molti libri, romanzi e racconti, e un finale aperto potrebbe portare a contraddire ciò che è già stato narrato. Essendo collocata in anni che precedono altre vicende note (come quelle raccontate nel primo *Drakensang*), la nuova campagna deve rispettare un preciso background: in un certo senso, è come se il suo protagonista dovesse semplicemente dar compimento a un destino già segnato.

In ogni caso, ciò che conta veramente in un gioco di ruolo su PC è come si arriva a un determinato evento: con la violenza o con la diplomazia, scegliendo un alleato piuttosto che un altro, percorrendo una strada breve e ripida oppure una via lunga e contorta. E da questo punto di vista, *Drakensang II* rappresenta alla perfezione tale etichetta. GIOCHI COMPUTER

# i videogiochi sul tappeto rosso

Anche quest'anno si è conclusa la nuova edizione degli Italian Video Game Award, gli "Oscar" italiani dei videogiochi. Sul sito **www.italianvideogameaward.it** i lettori di tutte le nostre riviste di videogiochi, quindi comprese Xbox Magazine Ufficiale, PSM, Nintendo La Rivista Ufficiale e il sito GamesVillage.it, hanno votato i migliori titoli del 2009 e di inizio 2010 tra quelli proposti dalle redazioni. **Paolo Paglianti** ha consegnato i premi ai vincitori e ha colto l'occasione per porre qualche domanda sia sui giochi che hanno dominato questa edizione, sia su quelli che usciranno nei prossimi 12 mesi.




**SUL PROSSIMO NUMERO!**
All'interno del prossimo DVD Demo di GMC, troverete i video con le interviste complete ai vincitori di questa edizione degli Italian Video Game Award!

## VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PC



Non ci aspettavamo nulla di meno dai lettori che giocano su computer, lo confessiamo: tra tutti i capolavori usciti negli ultimi 12 mesi, da *Left 4 Dead 2* a *The Sims 3*, vince un gioco di ruolo, seguito a ruota da uno sparatutto e da un gioco d'azione. E che GdR! *Dragon Age: Origins* è stato creato dallo stesso team che, negli anni, ci ha fatto sognare con titoli come *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*. E i suoi combattimenti, nella versione PC (che ha delle funzionalità aggiuntive rispetto a quelle console, come il movimento della telecamera che porta la visuale da dietro le spalle a una visuale dall'alto che ricorda i tempi d'oro di questo genere), sono più profondi e complessi di molti strategici.

**Dragon Age: Origins – EA – 39,73%**
**Call of Duty: Modern Warfare 2 – Activision Blizzard – 25,41%**
**Batman: Arkham Asylum – Halifax – 14,86%**

**GMC: Quest'anno, Electronic Arts è stata la software house che ha vinto più premi in assoluto. Qual è il segreto alla base di questo successo?**
**Marco Broggi:** Il segreto, forse, è che non c'è un segreto. Il perché è sotto gli occhi di tutti. Credo che la motivazione principale sia la grande qualità dei titoli, qualità che EA ha cercato di elevare sempre di più, negli ultimi due-tre anni. La line-up dell'anno appena concluso è piena di titoli la cui qualità era assolutamente evidente e che sono stati premiati anche dagli acquisti dei giocatori.



Marco Broggi, country manager di EA Italy, riceve il premio per il Videogioco dell'Anno – PC.

## MIGLIOR SPARATUTTO



Niente sorprese nella categoria del Miglior Sparatutto. Sebbene fossero presenti grandi capolavori come *Borderlands* o blockbuster su console come *Killzone 2* o *Halo 3: ODST*, i nostri lettori non hanno avuto dubbi. Con una percentuale di voti che sfiora il 60%, vince quel *Modern Warfare 2*, ultimo di una serie di capolavori tra gli FPS, che quest'anno si è rinnovato con un'inedita e clamorosa modalità Co-op. E come sanno i nostri lettori, il prossimo *COD* è dietro l'angolo, anche se Activision Blizzard ha "litigato" con i due "papà" di Infinity Ward.

**Call of Duty: Modern Warfare 2 – Activision Blizzard – 59,43%**
**Borderlands – Take 2 – 9,60%**
**Killzone 2 – Sony – 8,84%**

**GMC: *COD* ha vinto uno dei premi più ambiti, quello del Miglior FPS. Qual è il segreto di una serie arrivata brillantemente al settimo episodio, per rimanere sempre alla ribalta e "battere" i concorrenti?**
**Paolo Chisari:** Quando abbiamo iniziato a operare in Italia, *Call of Duty* era una scommessa: c'era *Medal of Honor* che faceva la differenza in questo genere. Alla fine, si è dimostrata una scommessa vincente per Activision. In Italia è stato lievemente più difficile che in altri paesi, perché il genere non è quello che va di più nel mercato di massa. Ha contato una sommatoria di condizioni: si passa dalla grandissima qualità del videogioco – e questo è uno degli elementi cardine – al fatto che Activision ha messo in campo risorse finanziarie che hanno aiutato il prodotto anche dal punto di vista del marketing.




Paolo Chisari, general manager di Activision Blizzard in Italia, ritira il premio dalle mani di Paolo Paglianti.

## MIGLIOR GIOCO DI RUOLO



Non c'era storia, in questo premio: la maggior parte dei titoli in corsa per il primo posto provengono dal mondo PC, come al solito. E le percentuali dimostrano come i primi due classificati abbiano raccolto la maggior parte dei voti, con un quasi plebiscito per il GdR di BioWare, aggiudicatosi praticamente un voto ogni due, e *Fallout 3*, che ne raccoglie uno su tre nonostante sia presente con la versione *GOTY*, che comprende il gioco originale e i DLC usciti nel frattempo. Lunga vita ai Re!

**Dragon Age: Origins – EA – 49,09%**
**Fallout 3 – Atari – 33,94%**
**Mario & Luigi Viaggio al centro di Bowser – 5,74%**

**GMC: *Dragon Age: Origins* ha conquistato il premio come Miglior Gioco di Ruolo. Qual è il segreto per vincere in una categoria così ricca di avversari?**
**Daniele Siciliano**: Sicuramente, il segreto è tutto negli studi che lo sviluppano, quelli di BioWare, che non hanno bisogno di grandi presentazioni. Sono sulla scena dei giochi di ruolo da decenni, con prodotti di altissima qualità come *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*, e *DAO* ha rappresentato, indubbiamente, l'apoteosi del GdR secondo BioWare (...). *Dragon Age: Origins* ha abbandonato, per la prima volta nella storia di questo team di sviluppo, le regole fantasy che erano di "Dungeons & Dragons", e nonostante tutto, i fan non hanno seguito il regolamento, ma hanno seguito lo studio: BioWare.



Daniele Siciliano, marketing manager delle label Sport e Game di EA, riceve il premio per il Miglior Gioco di Ruolo.

## MIGLIOR GIOCO STRATEGICO



In questa categoria, il PC gioca in casa. La maggior parte dei titoli in corsa per il primo posto (in realtà, tutti tranne uno: *Halo* Wars) sono infatti nati e cresciuti su computer. Batte gli avversari, raccogliendo più di un voto su due, il magnifico *Empire: Total War,* che porta le guerre a turni e le battaglie in tempo reale di Creative Assembly nel XVIII secolo, quando cannoni e moschetti conquistarono mezzo mondo.

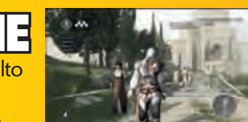
**Empire: Total War – Halifax – 53,52%**
**Halo Wars – Microsoft – 25,07%**
**King's Bounty: Armoured Princess – FX Interactive – 7,89%**

**GMC: *Empire: Total War* ha vinto il premio per il Miglior Gioco Strategico, che è uno dei più importanti, soprattutto per il mercato PC. Quali sono, secondo te, i segreti di questa saga che "trionfa" da tanto tempo?**
**William Capriata, head of PR Halifax/Digital Bros:** *Empire* è uno dei progetti più ambiziosi della saga di *Total War* di Creative Assembly; ha rappresentato una vera e propria svolta in questa serie, che comunque è da diversi anni al "top" del genere. Ciò è dovuto soprattutto a una grafica spettacolare, che inscena battaglie storiche e fedelmente riprodotte con una dovizia di particolari strabiliante. Basti pensare che il motore stesso del gioco è stato utilizzato molte volte in programmi televisivi per ricostruire delle battaglie storiche. *Empire: TW*, che si svolge nel XVIII secolo, fotografa un periodo storico molto particolare, di transizione (...) e permette di passare attraverso un secolo di Storia in modo assolutamente fedele.



Simona Bassano, senior marketing manager di Digital Bros, riceve il premio per il Miglior Gioco Strategico. "We band of brothers...".

## MIGLIOR GIOCO D'AZIONE



La categoria dei giochi d'azione comprende titoli molto diversi, da *GTA* a *Super Mario Bros.*, da *Resident Evil 5* a *Brutal Legend*. La sfida è stata serrata fino alla fine, come si vede dalle percentuali dei primi tre classificati: vince *Assassin's Creed II*, gioco che ha ricevuto in assoluto più premi in questi IVGA 2009/2010, e non a caso, considerando che è uno dei migliori titoli degli ultimi 12 mesi. Le prodezze di Ezio Auditore hanno prevalso di un soffio sulle peripezie di *Uncharted 2* e sulle botte da orbi e gli enigmi di *Batman: Arkham Asylum*.

### Assassin's Creed II – Ubisoft – 29,32%
**Uncharted 2: Il Covo dei Ladri – Sony – 29,06%**
**Batman: Arkham Asylum – 22,51%**

**GMC: Salve Marco, puoi presentarti ai nostri lettori?**
**Marco Caprelli:** Sono Marco Caprelli, group brand manager, e seguo in Ubisoft tutta la parte dei giochi "hardcore", quindi *Assassin's Creed* e i titoli firmati Tom Clancy, per citare quelli principali.



■ Riccardo Cones, general manager della filiale italiana di Ubisoft, riceve il premio per *Assassin's Creed II.*

**GMC: Per quanto riguarda il mercato PC, come lo vedi? Molti lo hanno dato per morto negli ultimi vent'anni, ma a me sembra che goda di ottima salute.**
**Marco Caprelli:** Il mercato PC è un po' un'araba fenice: ha degli alti e dei bassi. Ultimamente, è un po' in crisi, però i giochi sono nati su PC, ci sono sempre stati e penso che avranno ancora una lunga vita su computer. Ritengo che usciranno comunque degli ottimi titoli, (...) e sarà un mercato che continuerà, perché c'è uno "zoccolo duro" di appassionati che lo tiene vivo.

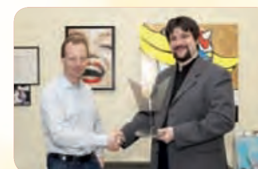
**GMC: Dopo un anno di successo come questo, quali sono gli assi nella manica di Ubisoft per il 2010?**
**Marco Caprelli:** Non posso scendere troppo nel dettaglio, ma abbiamo un catalogo ben nutrito e diversificato, che copre tutte le piattaforme. Spazia, come è stato negli anni passati, dai titoli "casual" a quelli "hardcore". Abbiamo appena fatto uscire *Splinter Cell*, sta debuttare *Prince of Persia,* mentre a settembre avremo un appuntamento con i giochi di strategia in tempo reale con *Ruse*.

## MIGLIOR MMO

Per molti, i giochi di ruolo online sono il futuro del divertimento su PC. Secondo GMC, sono solo *parte* dello scenario futuro, ma non c'è dubbio che catturino con estrema passione tantissimi giocatori. E in un anno in cui *World of Warcraft* sta relativamente "fermo", emergono numerosi concorrenti che tentano di salire sul trono dei MMORPG. Ci riesce *Aion*, nato negli studi texani di NCsoft e distribuito in Italia da Cidiverte. Un plauso lo merita *Fallen Earth*, che pur non avendo un distributore nel nostro Paese, è arrivato al secondo posto.

### Aion – Cidiverte – 55,74%
**Fallen Earth – Icarus Studios – 16,55%**
**Champions Online – Namco Bandai – 15,54%**

**GMC: Quali sono i trucchi, i segreti, gli ingredienti per riuscire a trionfare in un segmento come questo, dove ci sono numerosi titoli, alcuni molto blasonati.**
**Pietro Vago:** Credo che *Aion* avesse davanti a sé un grosso scoglio da superare, perché c'è un "market leader" che tutti quanti conoscono, e dimostrare che si può creare un gioco diverso e che possa attirare parecchie decine di migliaia di utenti è un compito molto complicato. *Aion* c'è riuscito perché ha delle innovazioni tecniche che nessun altro prodotto presenta. Sicuramente, la cosa che affascina di più è il poter volare. Spiccare il volo è una cosa che non era ancora stata utilizzata da altri giochi di ruolo online.



■ Pietro Giovanni Vago, amministratore delegato di Cidiverte, riceve il premio per il Miglior MMO.

**GMC: Cosa ne pensi del mercato PC? Credi ci sia spazio solo per i MMORPG o ce n'è anche per titoli di altro tipo, più tradizionali?**
**Pietro Vago:** Credo che i veri giocatori giochino su PC. Io gioco su PC: ho tutte le console, ma non le accendo mai. Ritengo che un'esperienza su PC non possa tenere su nessuna console; di questo sono proprio convinto, e credo di essere uno dei pochi baluardi di chi crede in questo mondo! Capisco, ovviamente, perché le case sviluppino soprattutto su console. Sicuramente, il PC è la macchina ideale per certe tipologie di giochi, e i MMORPG sono senza dubbio un gioco da PC. Noto, però, che determinati giochi su PC vengono sempre più relegati, e certe produzioni più "mainstream" stanno uscendo da questa piattaforma. Un gioco di calcio, oggigiorno, è più vendibile su console; è più intuitivo e più semplice su quest'ultima.

## MIGLIOR AVVENTURA



Le avventure sono un genere "vecchio" come il gioco su PC. Una delle loro principali virtù è quella di sapersi rinnovare, passando attraverso i decenni dal parser allo SCUMM, dal periodo d'oro di Lucasfilm e Sierra a *Myst*, che ha quasi inventato un genere. Quest'anno ha trionfato un'avventura "sui generis", più orientata agli enigmi e ai puzzle logici, ma è un titolo che ogni giocatore "DOC" dovrebbe provare: il Professor Layton torna su Nintendo DS, con tonnellate di nuovi rompicapi! I giocatori di vecchia data, intanto, possono gloriarsi di vedere in terza posizione un classico del genere.

### Il Professor Layton e lo Scrigno di Pandora – Nintendo – 21,11%
**Machinarium – Multiplayer.it – 20,56%**
**The Secret of Monkey Island – Special Edition – 18,61%**

**GMC: Qual è il segreto del successo di un gioco che "prende" sia appassionati con molta esperienza, sia coloro che, magari, giocano solo un titolo all'anno?**
**Francesca Prandoni, PR manager di Nintendo:** Dopo il successo de *Il Professor Layton e il Paese dei Misteri*, abbiamo visto che il secondo episodio ha esercitato un fascino incredibile, soprattutto sul pubblico femminile. Lo riscontriamo anche attraverso i dati di chi si registra sul nostro sito: è un titolo che è piaciuto molto alle donne. Il segreto di questo successo? Sicuramente una grafica accattivante e molto "cartoon", e la possibilità di mettersi alla prova con i vari enigmi che il gioco offre.



■ Sandro Benedettini, direttore marketing Nintendo Italia, riceve il premio da Paolo Paglianti.

## MIGLIOR GIOCO MUSICALE

Su PC, non esistono tanti giochi musicali, e spesso arrivano con un notevole ritardo rispetto alle controparti su console. C'è anche da dire che il PC, normalmente, ha il proprio habitat in una "cameretta", e difficilmente è possibile piazzare una batteria, due chitarre e un microfono per mettere su un bel quartetto!

### Guitar Hero 5 – Activision Blizzard – 47,60%
**The Beatles Rockband – EA – 13,77%**
**DJ Hero – Activision Blizzard – 12,57%**

**GMC: Vincere nel segmento dei giochi musicali è una disfida particolarmente ardua, considerando i nomi e le rock band in ballo. Quali sono gli ingredienti per riuscire a conquistare il podio più alto?**
**Paolo Chisari:** Activision Blizzard, per prima, ha capito che il genere "musicale" poteva essere vincente all'interno del mercato dei videogiochi. L'acquisizione di Red Octane è stata un passo fondamentale nella crescita di Activision worldwide. Il processo è stato molto difficile: la gestione di questo prodotto è completamente differente rispetto a quella di un "normale" videogioco, con una dimensione peculiare e un target molto più "mass market" rispetto a quello che eravamo abituati ad avere con i giochi normali.



■ Paolo Chisari, general manager di Activision Blizzard in Italia, celebra con uno swing l'arrivo del secondo premio per l'azienda, quello riservato al Miglior Gioco Musicale.

# MIGLIOR PICCHIADURO



Botte da orbi, e anche su PC, grazie a una versione impeccabile di *Street Fighter IV* per computer, che rispetta tutti i canoni dell'etichetta Games For Windows, Achievement inclusi. D'altra parte, quando si parla di picchiaduro, *Street Fighter* è il titolo più giocato e amato, come dimostrano le votazioni che lo vedono trionfare su *Tekken 6* con quasi il doppio dei voti.

**Street Fighter IV – Halifax – 57,30%**
**Teeken 6 – 26,12%**
**Madworld – Halifax – 10,11%**

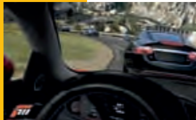


Paolo Paglianti consegna a Simona Bassano, senior marketing manager di Digital Bros, il premio per il Miglior Picchiaduro. Altro che "Karate Kid"!

**GMC: *Street Fighter IV* si è aggiudicato il premio per il Miglior Picchiaduro: quali sono i segreti per vincere in questa categoria?**
**William Capriata, head of PR Halifax/Digital Bros:** Gli elementi che hanno permesso a *Street Fighter IV* di vincere un premio tanto prestigioso sono sicuramente riconducibili a come è stato realizzato il gioco. *Street Fighter IV* è la prima versione di questo famosissimo brand "Next Gen" (ovvero, creata per le "nuove" console, N.d.R.). È riuscito a miscelare degli elementi tipicamente "Next Gen" come la grafica spettacolare, una modalità online inattaccabile e a conservare una giocabilità che ha saputo evolversi senza stravolgersi.

**GMC: *Street Fighter IV* per PC segue tutti i canoni dell'etichetta Games For Windows LIVE, quindi Achievement, supporto 16:9, e via dicendo. Cosa pensi del mercato PC nel prossimo futuro? Ritieni che Games for Windows sia un buon metodo per tenerlo in salute?**
**William Capriata:** La conversione PC di *Street Fighter IV*, e in generale dei giochi Capcom, non è una mera trasposizione del titolo da console. Il PC ha comunque grandi potenzialità che gli permetteranno tranquillamente di convivere con le console "Next Gen", anche nel futuro prossimo. La particolarità del PC è quella di essere una piattaforma aperta, in continua evoluzione, quindi c'è davvero la possibilità di convertire dei giochi aggiungendo elementi nuovi che la sfruttino a pieno. Non ha i limiti strutturali che, invece, hanno le console.

# MIGLIOR GIOCO DI GUIDA



Simulatore o gioco di guida? Tracciato su asfalto o su terra? Quattro o due ruote? In questa categoria ce n'è per tutti i gusti e, in effetti, si vede anche dal risultato delle votazioni: molto "frammentate" sui titoli in gara. Alla fine, trionfa il gioco di Microsoft, godibile sia dal giocatore inesperto che ha bisogno di tutti gli aiuti attivati, sia da chi cerca una sfida più complessa, al volante di decine e decine di bolidi da sogno.

**Forza Motorsport 3 – Microsoft – 44,76%**
**Colin McRae Dirt 2 – Leader – 33,14%**
**Need for Speed Shift – EA – 18,13%**



Andrea Giolito, product manager di Microsoft della divisione entertainment e devices, riceve il premio per il Miglior Gioco di Guida. Ah, i tempi di *Police Quest* e *Simon the Sorcerer*...

**GMC: Qual è il segreto di un gioco di guida, per vincere in un segmento pieno di concorrenti molto blasonati?**
**Andrea Giolito:** *Forza* ha iniziato la sua carriera sulla prima Xbox, un po' più per scommessa, che come un gioco "Tripla A". Al tempo, si parlava di titoli di Bizare, di *Gotham*, di titoli "arcade" e non di simulazione. Nel terzo capitolo, i Turn Ten hanno deciso di spostare l'accento dalla simulazione al realismo. Inoltre, una persona può passare tutto il suo tempo semplicemente a customizzare la macchina, un'altra può decidere di andare in giro a cercare i tornei, un'altra ancora si può specializzare nella guida vera e propria.

**GMC: Quanto sono importanti gli "Obiettivi", gli Achievement, che sono presenti nei giochi sia su Xbox 360, sia su PC?**
**Andrea Giolito:** Dipende. Il giocatore occasionale, magari il papà che gioca con i figli, non è molto interessato. Quello più appassionato basa quasi il 90% della sua esperienza sugli Achievement. Questo perché è un modo di "mostrarsi" ai propri amici, ma c'è anche la gratificazione nel raggiungere l'Achievement vero e proprio: battere il gioco senza barare.

**GMC: Come vedi il mercato dei giochi PC nei prossimi tempi?**
**Andrea Giolito:** Posso dirti che Microsoft, nel prossimo anno, annuncerà due titoli nuovi su PC, e questo è il miglior indice di "rinnovamento" del settore. Vuoi per Windows 7, vuoi perché Vista non è stato così performante nell'ambito dei videogiochi come all'inizio si auspicava, c'è un'iniezione di fiducia da parte di Microsoft e degli altri sviluppatori.

# MIGLIOR GIOCO SPORTIVO



Nei "giochi sportivi" rientrano tutti gli sport: è una categoria sterminata, che va dal golf al wrestling, dai titoli da provare con gli amici per una serata spensierata a quelli simulativi dove contano i millesimi di secondo. Trionfa *FIFA 2010*, grazie forse all'ottimo supporto per il multiplayer, distaccando di diversi punti percentuali il rivale di sempre, *PES 2010*. E qui l'arbitro non può aver fatto brutti scherzi, né aver fatto finta di non vedere il rigore!

**FIFA 10 – EA – 43,43%**
**Pro Evolution Soccer 2010 – Halifax – 19,14%**
**Wii Sports Resort – Nintendo – 14,57%**



Con un tuffo di testa, Daniele Siciliano, marketing manager delle label sport e game di EA, para e prende il premio per il Miglior Gioco Sportivo di quest'anno. Era rigore!

**GMC: Qual è il segreto del successo di *FIFA 2010*, che quest'anno si è imposto in una categoria piena di avversari molto rinomati?**
**Daniele Siciliano:** I segreti sono sempre gli stessi: una grandissima qualità, e ci vuole tempo, visto che ci sono competitor molto forti in questa categoria. (...). A livello italiano abbiamo una grande sfida: sicuramente stiamo facendo bene, dimostrando di aver già colpito al cuore tutti i videogiocatori, e questo premio lo dimostra. Abbiamo un prodotto di qualità che, di anno in anno, continua a migliorarsi e – mi vien da dire – a rivoluzionarsi ogni volta. Oggi siamo in grado di offrire ai nostri utenti un grande gioco, sia con l'esperienza single player, sia in multiplayer: se si pensa che *FIFA* è giocabile da 10 partecipanti contro dieci, ovvero da venti persone ognuna a casa propria, direi che siamo di fronte a un prodotto che non ha concorrenti in questo settore. Lasciatemi anche citare la grande attività marketing svolta da tutto il team italiano, per portare al "day one" il prodotto in mano a più clienti possibile.

# MIGLIOR GIOCO GESTIONALE



Miglior sindaco, miglior cittadino, miglior calciatore: i giochi gestionali ci permettono di emulare le cariche più legate alla vita "civile", magari lontane da esplosioni, assassini nell'ombra e raffiche di mitra, così comuni nei videogiochi. Com'era facile prevedere, *The Sims 3* vince a mani basse, con oltre il doppio delle preferenze rispetto al secondo classificato, *Football Manager 2010*.

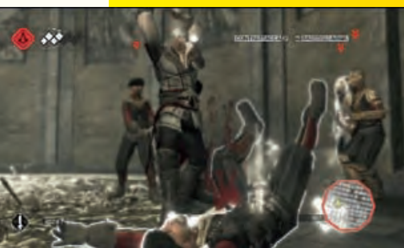
**The Sims 3 – EA – 43,60%**
**Football Manager 2010 – Halifax – 23,48%**
**Tropico 3 – Koch Media – 7,07%**

**GMC: Quali sono i motivi che hanno permesso alla serie di *The Sims*, in particolare al terzo episodio, di conquistare così tanti giocatori, anche quelli che normalmente non si dilettano con le console o il PC?**
**Alessandra Bernardi:** Il motivo è semplice: *The Sims* è un gioco fatto dai giocatori, principalmente. Will Wright, quando anni fa ha dato vita a questo titolo, l'ha proprio pensato come un gioco che fosse realizzato solo per il 20-30% dagli sviluppatori, e che per il resto fosse una sorta "tela bianca" su cui far dipingere e sbizzarrire gli utenti con la loro creatività. I giocatori hanno raccolto questa sfida, e hanno realizzato sia il successo, sia gran parte dei contenuti e dell'innovazione di *The Sims*.



Alessandra Bernardi, marketing manager olay e online di EA, riceve il premio per il Miglior Gioco Gestionale. Dov'è il diamante verde dei Sims?

# MIGLIOR SCENEGGIATURA



Quello della "miglior sceneggiatura" è un premio che racchiude generi molto diversi, dai giochi d'azione come *Uncharted 2* agli sparatutto come *Call of Juarez*. E considerando che molti titoli, spesso, non sanno nemmeno cosa siano una trama o una sceneggiatura, è stato molto interessante scoprire le preferenze dei nostri lettori. Come ci aspettavamo, nei primi tre classificati figura un gioco di ruolo del calibro di *Dragon Age: Origins*, ma al primo posto torna *Assassin's Creed II*, che ha vinto di poco meno di un punto percentuale, forse grazie all'ambientazione tutta italiana del secondo episodio.

**Assassin's Creed II – Ubisoft – 32,14%**
**Dragon Age: Origins – EA – 31,87%**
**Uncharted 2: Il Covo dei Ladri – Sony – 20,60%**

**GMC: *Assassin's Creed II* ha raggiunto la vetta del podio per la miglior sceneggiatura, che è uno dei premi cui teniamo di più a GMC. Quanto è importante il fatto che nel gioco sia presente una trama interessante, intricata, che parla di complotti e argomenti di questo tipo?**
**Marco Caprelli:** *AC II* è un action adventure, e penso che per questa tipologia di giochi la trama sia fondamentale, perché deve "portarti dentro" la storia: deve prenderti! Avere una trama ben fatta, ricca di colpi di scena, è determinante per il successo di un gioco come *AC II*, che fa dell'atmosfera uno dei suoi punti di forza.



■ Marco Caprelli, group brand manager dei giochi "hardcore" di Ubisoft riceve il premio da Paolo Paglianti.

# MIGLIOR SONORO



La categoria del Miglior Sonoro ha un sapore quasi da Oscar. In effetti, negli ultimi anni quello dell'audio è stato un aspetto in cui i videogiochi si sono avvicinati molto al mondo del cinema. Diversi i titoli in gara, tra cui il pluripremiato *Assassin's Creed II* e giochi pensati per la musica, come *Singstar – Vasco* o *Lips: Number One Hits*. Alla fine, siamo felici che abbia vinto *Brutal Legend*, anche se non ne esiste la versione PC, dato che segna il ritorno alla grande di Tim Schafer dopo l'insuccesso di vendite di *Psychonauts*.

**Brutal Legend – EA – 19,78%**
**Assassin's Creed II – Ubisoft – 19,51%**
**Dragon Age: Origins – EA – 19,23%**

**GMC: *Brutal Legend* è molto particolare, perché segna il ritorno di Tim Schafer sulla scena dei videogiochi dopo parecchio tempo. Secondo te, c'è ancora posto per queste personalità nel mondo dei giochi del futuro?**
**Daniele Siciliano:** Voglio sperarlo. Come videogiocatore, prima che come "uomo marketing", reputo che Tim Shafer rappresenti una bella parte della storia dei videogiochi. Il suo ritorno ha segnato uno degli episodi più emozionanti dell'anno scorso. Con *Brutal Legend* si è "ripreso", e la categoria in cui ha vinto non è causale, dato che la musica hard rock è sempre stata un suo "pallino". Questo gioco rappresenta l'antologia della musica heavy metal e hard rock degli Anni '70 e '80.



■ Riceve il premio Daniele Siciliano, marketing manager delle label sport e game di EA. Oh, yeah!

# MIGLIOR GRAFICA/ANIMAZIONE



In corsa per la Miglior Grafica/Animazione abbiamo visto scontrarsi titoli come *Assassin's Creed II*, *Modern Warfare 2*, *Batman: Arkham Asylum*, *Borderlands* e *Forza Motorsport 3*. Prevedibilmente, i voti si sono divisi, senza decretare un plebiscito come in altre categorie, dove il primo classificato ha conquistato la stragrande maggioranza del pubblico. Vince, con circa il 33% dei voti, *Uncharted 2*, un bellissimo gioco d'azione per PlayStation 3.

**Uncharted 2: Il Covo dei Ladri – Sony – 33,25%**
**Assassin's Creed II – Ubisoft – 28,57%**
**Call of Duty: Modern Warfare 2 – 13,51%**

**GMC: Secondo te, perché *Uncharted 2* ha vinto il premio per la Miglior Grafica/Animazione, una categoria in cui partecipavano parecchi titoli?**
**Andrea Cuneo:** Sicuramente, il fatto che i programmatori abbiano prodotto un gioco per una (sola) console, ha permesso loro di dare il massimo. Conoscere "l'apparecchio" su cui si va a creare il gioco, è meglio che andare su più piattaforme. Ciò ha aiutato gli sviluppatori di Naughty Dogs a ottimizzare le capacità tecniche. Il vero "plus", secondo me, è però nelle ambientazioni, che sono state curate nel minimo dettaglio e fanno vivere al videogiocatore una serie di avventure che si svolgono all'interno di scenari completamente differenti.



■ Andrea Cuneo, marketing director di Sony Computer Entertainment, riceve il premio da Paolo Paglianti.

# MIGLIOR LOCALIZZAZIONE



Tradurre un gioco in italiano è un lavoro molto importante, quasi come quello di realizzare il gioco stesso. Abbiamo visto quali sono le difficoltà nello speciale pubblicato sul numero di luglio 2008, dove GMC ha intervistato i principali studi di localizzazione italiani. Tra i titoli meglio tradotti di questi 12 mesi, trionfa *Assassin's Creed II*, doppiato da Synthesis. Ezio Auditore ha conquistato anche questo trofeo!

**Assassin's Creed II – Ubisoft – 47,31%**
**Batman: Arkham Asylum – Halifax – 26,08%**
**Uncharted 2: Il Covo dei Ladri – Sony – 18,28%**

**GMC: Come avviene la localizzazione di un videogioco complesso come *AC II*?**
**Luca Reynaud:** La prima fase è quella della traduzione dello "script" e del primo feedback con il publisher. È un momento molto delicato, che può prendere anche parecchio tempo, perché spesso si lavora avendo a disposizione pochissimo materiale e quasi nulla di visionabile in termini di gioco finito o sequenze video.
A questa fase segue un primo controllo qualità per la correttezza dell'italiano, dei termini utilizzati e della compatibilità storica o geografica. Queste correzioni vengono poi finalizzate dal responsabile del progetto. Per titoli del calibro di *AC II*, l'audio ricopre un ruolo fondamentale. Innanzitutto, viene svolta un'analisi attenta dei testi da doppiare e del loro adattamento, per esempio, al labiale o al timing. Viene poi svolto il casting per la scelta degli attori e quindi il doppiaggio vero e proprio. A questo punto, entrano in gioco i tecnici audio che si occupano della post produzione e del montaggio, eliminando qualsiasi tipo di difetto o adattando i file al resto del prodotto. Tutto ciò porta alla realizzazione di una versione Beta che viene passata al setaccio in una nuova fase di testing e controllo qualità.

■ Luca Reynaud, amministratore di Synthesis International, riceve il premio per la Miglior Localizzazione.

# VIDEOGIOCO DELL'ANNO – XBOX 360

La battaglia per conquistare il podio di videogioco dell'anno su Xbox 360 è stata molto serrata. D'altra parte, come si suol dire, c'era veramente l'imbarazzo della scelta, con titoli in corsa come *Borderlands*, *FIFA 10*, *Halo 3 ODST*. Vince, senza però distaccare troppo i suoi avversari, *Assassin's Creed II*, che su PC abbiamo potuto goderci qualche mese dopo l'uscita su console.

**Assassin's Creed II – Ubisoft – 26,59%**
**Call of Duty: Modern Warfare 2 – Activision – 18,73%**
**Forza Motorsport 3 – Microsoft – 16,01%**

**GMC: Per quanto riguarda il futuro del mercato in generale, quali sono gli appuntamenti più importanti tra qui e Natale?**
**Marco Caprelli, Group Brand Manager di Ubisoft:** Quest'anno si preannuncia denso di novità. In particolare, Natal è la più interessante, secondo me. Abbiamo già avuto modo di vedere alcuni giochi che lo sfrutteranno, perché Ubisoft sarà in prima linea, come sempre accade con le nuove tecnologie, ed è sempre pronta al momento del lancio. Da quanto abbiamo constatato, si possono fare effettivamente delle cose molto, molto interessanti. (Natal è il sistema di rilevazione del movimento che uscirà per Xbox 360 a fine anno N.d.R.).


Abbiamo consegnato il premio a Riccardo Cones, general manager della filiale italiana di Ubisoft.

# VIDEOGIOCO DELL'ANNO – PlayStation 3

Anche per la console di casa Sony erano presenti tante alternative tra cui votare il Videogioco dell'Anno. Tra i numerosi titoli multipiattaforma, come *Assassin's Creed II*, *Batman: Arkham Asylum* e *Fallout 3*, vince proprio un titolo Sony, che negli ultimi mesi ha prodotto e pubblicato più giochi "solo PS3" di quanti Microsoft ne abbia fatti per la propria console. *Uncharted 2*, peraltro, è un ottimo titolo, e se vi capita l'occasione di giocare con una PlayStation 3 per qualche tempo, vi consigliamo un giretto nel Covo dei Ladri!

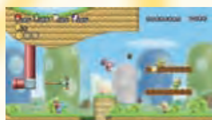
**Uncharted 2: Il Covo dei Ladri – Sony – 57,28%**
**Assassin's Creed II – Ubisoft – 16,10%**
**Call of Duty: Modern Warfare 2 – Activision Blizzard – 8,36%**

**GMC: *Uncharted 2* ha vinto il premio come Videogioco dell'Anno per PS3. Quali sono i trucchi per trionfare in una categoria come questa, piena di "avversari" e competitor?**
**Andrea Cuneo:** *Uncharted 2* fa del coinvolgimento il proprio punto di forza. Si è sempre parlato di giochi ispirati a opere cinematografiche e *Uncharted 2*, senza essere ispirato a un film, regala al giocatore il coinvolgimento di una pellicola del grande schermo. È ben calibrato tra difficoltà e frustrazione, perché è un prodotto che ti permette di andare avanti senza passare le ore a risolvere un enigma, ma non è nemmeno facile, quindi è perfetto per un giocatore bravo, ma allo stesso tempo è avvicinabile anche da uno alle prime armi.


Il premio viene ricevuto da Andrea Cuneo, marketing director di Sony Computer Entertainment.

**GMC: Quali sono gli assi nella manica di Sony per il prossimi 12 mesi?**
**Andrea Cuneo:** Stiamo per lanciare il nuovo sistema di controllo "Move", che ci permetterà di andare a parlare a un pubblico differente (...). Chiaramente, il sistema di controllo non può essere svincolato dai contenuti, e questo ci permetterà di approcciare giochi che prima non avevamo in mente. Ciò non vuol dire che abbandoneremo quello che è il "core business" di PlayStation 3, che è il "game", tant'è che nei prossimi 12 mesi si preannunciano dei titoli molto forti. Per esempio, abbiamo *LittleBigPlanet 2*, che è stato appena annunciato, e *GranTurismo,* che lanceremo entro la fine del 2010 e che tanti giocatori (e non giocatori!) stanno aspettando.

# VIDEOGIOCO DELL'ANNO Wii



Su Wii può mancare Super Mario? Sono i nostri stessi lettori a rispondere a questa domanda, con un plebiscito dove quasi un voto ogni due elegge *New Super Mario Bros. Wii* come il miglior gioco su questa piattaforma. Si difendono bene anche *Wii Spors Resort*, della stessa Nintendo, e il particolarissimo *MadWorld*.

**New Super Mario Bros. Wii – Nintendo – 44,44%**
**Wii Sports Resort – Nintendo – 17,17%**
**Madworld – Halifax – 13,80%**

**GMC: Super Mario ha vinto un altro premio. È un'icona che ci sta seguendo da parecchi anni. Ci puoi svelare qualcosa sul suo futuro?**
**Francesca Prandoni, PR manger di Nintendo:** L'11 giugno uscirà *Super Mario Galaxy 2*, e siamo tutti in attesa perché sarà un lancio veramente... "impattante"! Mario è un personaggio super-amato nel mondo dei videogiochi, e ci segue da oltre vent'anni. Pensate che ha raggiunto cifre come 220 milioni di giochi venduti nel mondo. Ci aspettiamo un grande successo, soprattutto per le famiglie, perché Mario è un personaggio assolutamente trasversale, che piace ai papà come ai figli; anzi, unisce le generazioni!

# VIDEOGIOCO DELL'ANNO PSP



In lizza per l'ambito scettro di Videogioco dell'Anno – PSP erano presenti titoli di ogni genere, dai giochi di ruolo ai picchiaduro. Ha vinto, come su PS3, un titolo di casa Sony. L'eccezionale *LittleBigPlanet*, più che un gioco di piattaforme, è uno splendido sistema per creare giochi di ogni tipo.

**LittleBigPlanet – Sony – 28,33%**
**Dissidia: Final Fantasy – Halifax – 23,55%**
**GTA: Chinatown – Take 2/Rockstar – 23,55%**

**GMC: Quali sono le problematiche, ma anche gli stimoli, nel lanciare un gioco così particolare come *LittleBigPlanet*, che sfugge a ogni classificazione e canone?**
**Andrea Cuneo:** *LittleBigPlanet* su PSP è stato chiaramente agevolato dal lavoro svolto l'anno precedente su *LBP* per PS3, che è poi quello che ha lanciato il concetto di "crea, gioca e condividi". È un prodotto difficile per quanto riguarda la parte di condivisione e di creazione dei propri livelli, ed è stato aiutato dalla parte di gioco venduta all'interno della confezione, che è quella del platform. Si cerca, quindi, di vendere un gioco con un gameplay conosciuto (quello del platform) e poi di abituare i consumatori, quelli un pochino più scaltri, nella creazione dei livelli, per dare sfogo alla fantasia. *LittleBigPlanet* ci ha permesso di parlare non soltanto a un gruppo di videogiocatori, ma di creativi: è stato questo lo stimolo principale.

# VIDEOGIOCO DELL'ANNO NINTENDO DS



Zelda e i Pokemon sono un po' il "marchio di fabbrica" della console portatile di Nintendo. Infatti, sono presenti nelle prime tre posizioni della classifica del Videogioco dell'Anno – Nintendo DS. Tuttavia, stravince alla grande *Il Professor Layton e lo Scrigno di Pandora*.

**Il Professor Layton e lo Scrigno di Pandora – Nintendo – 36,05%**
**The Legend of Zelda: Spirit Tracks – Nintendo – 20,75%**
**Pokemon Versione Platino – Nintendo – 10,54%**

**GMC: Ci puoi svelare qualche segreto sul *Professor Layton*, su qualcosa che potrebbe capitare l'anno prossimo, oppure è ancora tutto segreto?**
**Francesca Prandoni, PR manger di Nintendo:** È tutto ancora molto segreto, ma visto il successo del primo e del secondo episodio, ce ne aspettiamo un terzo!





Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è: **albertofalchi@sprea.it**

# Hard WARE

**LINGUAGGIO MACCHINA**

**La più potente GPU di NVIDIA è finalmente nelle nostre mani, insieme a un piccolo ma brillante portatile di Alienware, un oggetto da sogno venduto, purtroppo, a un prezzo molto elevato. Al contrario del monitor Philips e del NAS di Sitecom, che pur se economici, si difendono bene rispetto all'agguerrita concorrenza.**

## SERVIZI ONLINE: A CHI SERVONO?

**I videogiocatori sono ormai abituati a registrarsi a vari servizi online offerti dalle case di produzione, spesso indispensabili per potersi divertire con il proprio titolo preferito.**

Se per molti (compreso chi vi scrive) il doversi registrare a decine di servizi è una procedura noiosa, per i publisher la questione è molto importante. E non solo, come potrebbero pensare alcuni, al fine di proteggerli in qualche modo dalla pirateria. L'importanza dei vari Steam, LIVE, UPlay e Cerberus Network è anche un'altra. Un po' come accade con le scatole nere degli aerei o con i sistemi montati sulle auto da corsa, i dati raccolti servono per migliorare l'esperienza di gioco e per cercare di capire cosa ha funzionato e cosa no al lancio di un determinato titolo.

I primi a capirlo sono stati i ragazzi di Bungie, che durante lo sviluppo di *Halo* analizzavano ogni passo dei beta tester, studiando dove morivano più spesso, quali bonus lasciavano sul campo perché non facili da scorgere o quali sezioni risultavano più apprezzate. Pian piano, tutti gli sviluppatori hanno compreso l'importanza di questi dati "telemetrici"; soprattutto, hanno realizzato che era necessario estenderli non solo ai pochi fortunati collaudatori: chiunque si fosse accostato al gioco doveva essere tracciato, in modo da disporre di un quadro ancora più completo della situazione. Così facendo, infatti, un produttore può anche capire i differenti gusti di popolazioni differenti, scoprendo, magari, che i giocatori francesi prediligono un tipo di approccio molto diverso rispetto ai clienti tedeschi o giapponesi.

Ci confermano l'importanza di questi dati i reparti marketing di Ubisoft Francia e Canada, che hanno studiato UPlay sia per questioni legate al piazzamento dei prodotti, sia per capire come effettivamente si comportano i giocatori. Ma Ubisoft non è certo la prima, né l'ultima. Al convegno tenutosi qualche mese fa a Milano sull'Intelligenza Artificiale, anche Eidos spiegava l'importanza dei dati raccolti tramite Xbox LIVE per lo sviluppo dei prossimi *Tomb Raider*, mentre un recente incontro con i programmatori di Criterion ci ha testimoniato che nemmeno loro sono immuni al fascino di questi database. Anzi, prendono molte delle decisioni sul design dei propri giochi basandosi spesso su queste informazioni. Per esempio, ci hanno detto di non avere intenzione di dedicare troppi sforzi per aggiungere un supporto degno di tale nome ai volanti, nel loro prossimo titolo: la "telemetria" suggerisce che solo pochi giocatori ne possiedono uno e sarebbero, di conseguenza, risorse sprecate.

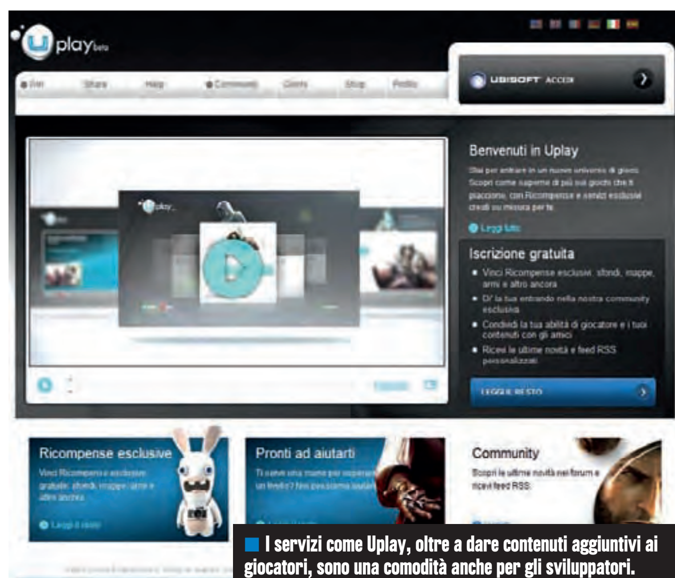
Praticamente, per realizzare titoli migliori è necessario anche seguire nel dettaglio le abitudini dei giocatori, e controllare ogni loro mossa all'interno del gioco.

> "I dati telemetrici raccolti servono per migliorare l'esperienza di gioco"

Ci chiediamo, però, come mai, quando i servizi online vengono presentati agli stessi giocatori, questo fatto non venga specificato in maniera evidente e comprensibile ai più, magari senza ricorrere solo al linguaggio giuridico.

Il problema della privacy, soprattutto in Europa, è molto sentito da una fetta della popolazione, in particolare dai giovani cresciuti a pane e Internet, e crediamo sarebbe utile, da parte delle case di produzione, cercare di spiegare meglio all'utente cosa accade quando si registra a un servizio online, fargli sapere esattamente quali informazioni vengono usate e come sono conservate dalle software house.




I servizi come Uplay, oltre a dare contenuti aggiuntivi ai giocatori, sono una comodità anche per gli sviluppatori.

# ALIENWARE M11X

- **Produttore:** Alienware
- **Distributore:** Alienware
- **Internet:** www.dell.com
- **Prezzo:** € 1.293

**I netbook hanno letteralmente scombussolato il mercato dei portatili, ma per quanto comodi ed economici, sono incapaci di soddisfare le esigenze di un giocatore incallito.**

Ottimi per le avventure grafiche vecchio stile o per qualche titolo di strategia, non sono assolutamente in grado di gestire i moderni motori grafici. Per colmare il divario tradizionale fra i netbook e i più potenti (e altrettanto pesanti) portatili, Alienware ha deciso di introdurre lo M11x. Le dimensioni sono simili a quelle dei tanti minuscoli portatili che affollano le vetrine dei centri commerciali, ma le prestazioni sono ben differenti. Così come il peso, quasi raddoppiato rispetto a quello di un AspireOne, ma tutto sommato non drammatico, nemmeno per viaggi lunghi.



Aggressivo e potente, l'Alienware M11x è anche comodo da portare in treno e in aereo.

Nei due chili circa del M11x è compreso un processore Intel U7300 a 1,3 GHz, che può essere facilmente spinto a 1,6 GHz tramite una semplice voce nel BIOS, e senza pericoli per la stabilità del sistema. Si tratta di un modello dual core non potentissimo, ma adatto alla maggior parte delle applicazioni, compresi molti giochi, e soprattutto poco esigente in termini di alimentazione. Le batterie dell'M11x, infatti, possono sfiorare le 8 ore di autonomia, utilizzando la scheda video integrata (una Intel GMA4500HD) e tenendo le opzioni di risparmio energetico al massimo. Otto ore che scendono facilmente a 5 o 6 se si utilizza la connessione Wi-Fi. Quando, poi, si vuole giocare, bisogna per forza di cosa rinunciare alla GPU integrata e attivare quella discreta (basta premere due tasti per fare il passaggio istantaneo fra le due), una GeForce 335m, limitandosi a un massimo di due ore e mezza o tre.

Sono numeri tutto sommato rispettabili per un'unità tanto piccola e leggera. Merito, in parte, dello schermo da soli 11,6 pollici alla risoluzione di 1333x768, che pur illuminato a LED, non esige troppi sforzi dalla batteria. Per quanto riguarda le prestazioni ludiche, non bisogna aspettarsi risultati simili ai fratelli superiori come l'M15x, ma dobbiamo ammettere che siamo riusciti a goderci la maggior parte dei titoli recenti alla risoluzione ideale dello schermo: tutti i giochi di Valve basati sul motore Source girano che è un piacere anche a dettagli molto elevati, così come *Dragon Age: Origins* e, addirittura, *Modern Warfare 2* (anche se con quest'ultimo abbiamo dovuto lavorare un po' sulle impostazioni video, prima di trovare un compromesso ideale). Siamo riusciti persino a giocare dignitosamente con *Assassin's Creed II*, mentre abbiamo

> **"I giochi basati sul motore Source girano che è un piacere"**

un po' penato con *Battlefield: Bad Company 2* e con *Crysis*.

Tenuto conto di questo, dobbiamo ammettere che l'M11x è un oggetto piacevole da possedere e utilizzare: ha stile, è leggero e in grado di gestire anche i compiti più gravosi. Se siete soliti viaggiare, disporrete di un'ottima autonomia, poi ci sono tanti piccoli tocchi di classe tipici di Alienware, come un touchpad decisamente più sensibile e preciso della media, la possibilità di selezionare il colore dell'illuminazione di tastiera e loghi, il controllo dell'accesso tramite la webcam integrata e via dicendo. Il modello giunto in redazione includeva addirittura un disco SSD da 128 MB, che rendeva velocissimo il caricamento di Windows 7 e delle applicazioni.

Impossibile farne a meno? Purtroppo, un'occhiata al cartellino del prezzo scoraggerà molti potenziali acquirenti: la versione da noi testata costa attorno ai 1.300 euro, che scendono a 799 se si preferisce un hard disk tradizionale all'SSD. In ogni caso, sono tanti soldi, quanti ne servono per acquistare un desktop molto potente o un portatile capace di prestazioni superiori. Certo, entrambi non sono così piccoli, comodi e capaci di cavarsela a lungo senza una presa di corrente, e solo il vostro conto in banca potrà dirvi se tale comodità vale tutti quei biglietti da 100 euro. GIOCHI COMPUTER

**Un netbook quanto a dimensioni, un notebook come prestazioni. Il piccolo Alienware ci ha affascinato e crediamo che sia impossibile resistere al suo appeal... conto in banca permettendo.** **9**

## Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

### DIRECTX 11 SILENZIOSE

Non è la VGA DirectX 11 più veloce del mercato, ma la Radeon 5550 Silence di HIS è la compagna ideale di qualsiasi Home Theater PC. A renderla tanto apprezzabile in fase di riproduzione video sono il sistema di raffreddamento passivo e il PCB a basso profilo, abbinato a delle staffe intercambiabili adatte a case di spessore differente. Ad animare la scheda è una GPU operante a 500 MHz, con 400 shader interfacciati a memorie DDR2 800 MHz tramite un bus a 128 bit.

Chi non ama la rumorosità ha anche un'alternativa basata su shader NVIDIA, grazie alla Palit GeForce 470 GOOD Edition, che impiega 2 ventole da 8 centimetri al posto del chiassoso dissipatore standard. A distinguere la scheda (che in Europa verrà proposta anche con il marchio Gainward) è la presenza di quattro uscite video fra DVI, DisplayPort e HDMI.

### NOKIA CONTRATTACCA

Ormai assediata da un nutrito numero di avversari, la finlandese Nokia tenterà di riprendersi il trono degli smartphone questo autunno, grazie all'attesissimo N8. Il promettente telefono sarà il primo a ospitare la terza versione di Symbian, integrerà uno schermo multitouch da 3,5 pollici, 16 GB di memoria espandibili a 48 e un comparto fotografico da primato, basato su ottica Zeiss, sensore da 12 megapixel e flash allo Xenon. La predilezione per la cattura delle immagini si evince anche dalla possibilità di registrare filmati con risoluzione 720P, di editarli con una piccola applicazione integrata nel sistema operativo e di inviarli alla TV tramite porta HDMI. L'N8 non ha suscitato solo entusiasmo, in mano a chi ha potuto provare i primi prototipi, evidenziando una velocità inferiore a quella dell'iPhone 3GS, probabilmente causata dall'utilizzo di un processore ARM 11 a 680 MHz. Nokia, però, sostiene di poter migliorare ulteriormente l'interfaccia utente prima del lancio effettivo sul mercato, che dovrebbe abbinarsi a un prezzo orbitante intorno ai 400 euro.

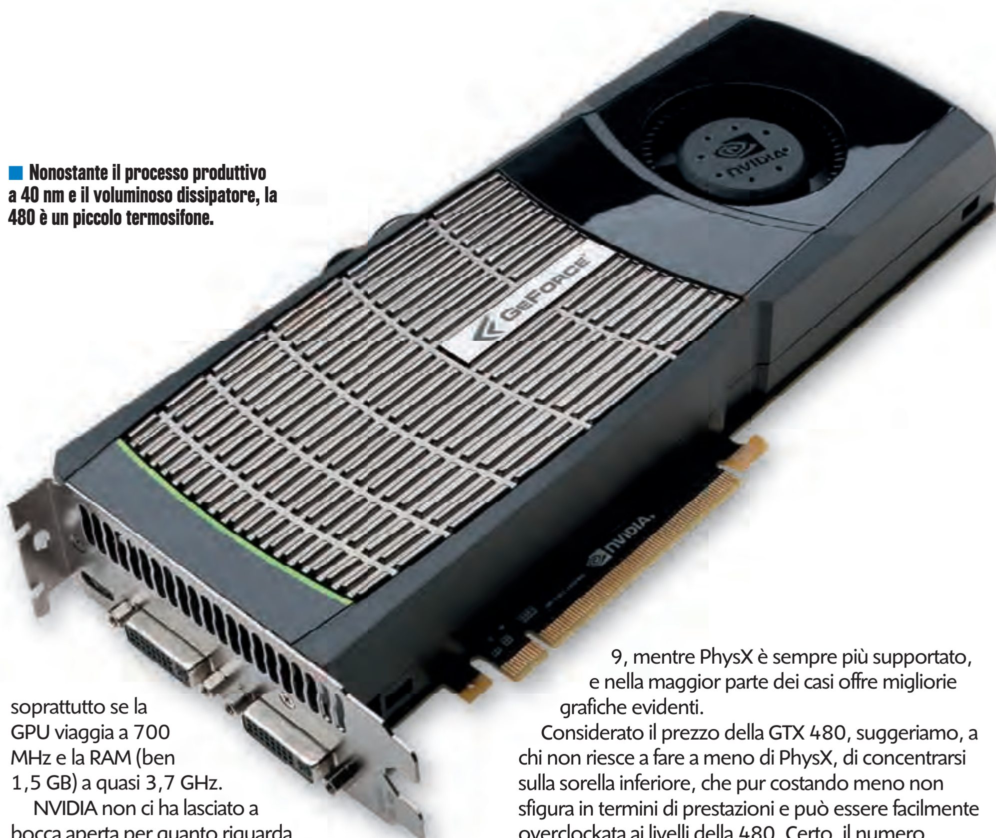
# GEFORCE GTX 480

- **Produttore:** NVIDIA
- **Distributore:** NVIDIA
- **Internet:** www.nvidia.com
- **Prezzo:** € 580

**DOPO aver provato la "piccolina" di casa NVIDIA (la GeForce 470), finalmente abbiamo fra le mani anche il modello superiore, la GTX 480, a oggi la scheda video con architettura Fermi più potente e, fatto non secondario, la scheda a GPU singola più veloce sul mercato.**

Le sue elevate prestazioni, nonché una disponibilità non certo elevata (almeno al momento della stesura dell'articolo), contribuiscono a fissarne il prezzo a un livello troppo elevato dal nostro punto di vista: i quasi 600 euro necessari per portarla a casa sono un po' troppi, soprattutto considerando che la Radeon 5870, solo marginalmente più lenta, può essere acquistata per "soli" 400 euro. Soprattutto, le schede che montano la GPU di ATI non scaldano, né consumano quanto le ultime GeForce. Abbiamo criticato il calore generato dalla GTX 470, ma la GTX 480 la supera abbondantemente, trasformando l'interno del case in un piccolo forno. Non che le vostre preziose componenti rischino la fusione, sia chiaro, ma mettere una 480 nel case significa prevedere un'aerazione notevole e ventole che, anche quando non si gioca, ruotino ad alta velocità (con conseguente ronzio di fondo, che diventa fastidioso anche quando ci si limita a guardare un film o a navigare in Rete). Quando giocherete, insomma, sarete costretti a tenere il volume a livelli elevati per sovrastare il rumore o, quantomeno, a indossare delle cuffie. Nonostante il corposo dissipatore e il processo produttivo a 40 nanometri, non è facile tenere a freno i 480 CUDA core, soprattutto se la GPU viaggia a 700 MHz e la RAM (ben 1,5 GB) a quasi 3,7 GHz.

> "Una GPU Fermi è l'unico modo per godersi tutti i recenti titoli PC al massimo del loro splendore"



Nonostante il processo produttivo a 40 nm e il voluminoso dissipatore, la 480 è un piccolo termosifone.

NVIDIA non ci ha lasciato a bocca aperta per quanto riguarda le prestazioni, né per l'efficienza dell'architettura, ma oggettivamente acquistare una GPU Fermi è l'unico modo per godersi tutti i recenti titoli PC al massimo del loro splendore, cioè attivando il supporto alle DirectX 11 e all'accelerazione hardware degli algoritmi PhysX. Ed è anche l'unico modo per sfruttare la potenza di CUDA, che in certi ambiti risulta particolarmente efficiente e surclassa anche costose CPU multicore. Si tratta, però, di ambiti che non hanno nulla a che fare con il videogioco, e che sono terreno dei ricercatori universitari. Tornando al nostro hobby preferito, bisogna ammettere che, a oggi, non è disponibile alcun titolo che in DirectX 11 si riveli particolarmente superiore alle buone vecchie DirectX 9, mentre PhysX è sempre più supportato, e nella maggior parte dei casi offre migliorie grafiche evidenti.

Considerato il prezzo della GTX 480, suggeriamo, a chi non riesce a fare a meno di PhysX, di concentrarsi sulla sorella inferiore, che pur costando meno non sfigura in termini di prestazioni e può essere facilmente overclockata ai livelli della 480. Certo, il numero inferiore di CUDA core non le permette di essere tanto veloce, ma i pochi punti percentuali di differenza, dal nostro punto di vista, non valgono i quasi 200 euro in più che è necessario sborsare. Soprattutto, il ronzio della ventola della 470 è sempre elevato, ma molto più sopportabile.




**È la GPU a scheda singola più veloce e completa sul mercato. È anche particolarmente costosa, e il rumore e il calore generati sono notevoli. Se volete il massimo, è perfetta, ma il rapporto prezzo/prestazioni è carente.**

**8½**

## Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

### CHIAVETTE USB CARICHE

Patriot, per cercare di distinguersi in un mercato sempre più ricco di chiavette USB dalle identiche caratteristiche, ha deciso di inserire nelle sue Xporter Limited Edition qualcosa di più che un file system e un programma di criptazione dei dati. All'interno delle confezioni dei modelli da 8 e 16 GB, infatti, risiederà, per un periodo limitato di tempo, un buono utile a scaricare il gioco *Shattered Horizon* di FutureMark, l'azienda madre del più noto 3DMark. Patriot non ha semplicemente inserito il codice d'installazione all'interno delle chiavette per questioni di sicurezza, preferendo avvalersi della piattaforma Steam per il download. Il gioco, un FPS multiplayer caratterizzato dall'assenza di gravità, si distingue grazie a un elevato dettaglio grafico, che come il benchmark della stessa azienda può mettere a dura prova anche le VGA più potenti.

### TORRE RINFRESCANTE

Nonostante il nome Armageddon non prometta nulla di buono, il nuovo dissipatore di Prolimatech dovrebbe evitare qualsiasi disastro termico legato alle CPU. La voluminosa torre di alluminio, completamente ricoperta di nickel, riesce a ospitare ben due ventole da 140 mm, posizionabili ai lati di una fitta serie di alette sostenuta da sei heatpipe. Il peso complessivo dell'oggetto supera i 700 grammi, sviluppati su un'altezza di 160 mm che lo rende adatto solo ai case tower di maggior spessore. Compatibile con i socket 1156 e 1366 di Intel, nonché con gli AM2- AM3 di AMD, l'Armageddon è stato utilizzato per spingere un Phenom X6 in prossimità del 4 GHz ed è venduto a un prezzo di 76 euro, ma potrebbe essere surclassato fra pochi mesi, grazie a una scoperta degli ingegneri di NEC. Questi ultimi hanno utilizzato un sostituto del cluorofluorocarburo per creare un liquido a circuito chiuso che si trasforma in gas una volta raggiunti i 50 gradi, producendo un'efficienza simile a quella dei sistemi ad acqua pur utilizzando componenti molto economici e compatti. I primi prototipi troveranno

# MONITOR PHILIPS BRILLIANCE 220C1SW

- **Produttore:** Philips
- **Distributore:** Philips
- **Internet:** www.philips.it
- **Prezzo:** € 179

**IL display è la parte del computer su cui gli occhi si posano più a lungo, ma spesso, in fase di acquisto, si cerca di fare economia proprio su questa, fondamentale, componente.**
Si tratta di una scelta poco saggia per tanti motivi: affaticare la vista non è una buona idea, specie se si usa il PC molte ore al giorno per studio e lavoro; soprattutto, non ha senso cercare di fare troppa economia su quella parte di hardware che, probabilmente, ci terrà compagnia più a lungo. Se, infatti, il ciclo vitale di processori e schede video non è particolarmente lungo, in particolare nel caso dei giocatori, il monitor può durare anche più di 10 anni, se di buona qualità.

Fortunatamente, buona qualità non equivale necessariamente a investire cifre folli. Anzi: complice il crollo dei prezzi dei display, è ora possibile portarsi a casa modelli molto validi a cifre particolarmente competitive. Come nel caso del Brilliance di Philips: pur privo di caratteristiche di spicco (niente supporto 3D o tecnologia Ambilight e non è neppure Full HD), ci ha quasi deliziato per la sua semplicità.

**"L'angolo di visualizzazione è più elevato della media"**

È caratterizzato da una risoluzione di 1680x1050, di conseguenza si rivela adatto anche per chi non ha montato una GPU di fascia elevata. Il tempo di risposta dichiarato è di 2 millisecondi grey to grey, che diventano 5 di media e sono adatti anche ai titoli più frenetici. I neri sono piuttosto profondi, grazie al rapporto di contrasto dinamico di 30.000:1 e, in generale, i colori sono ben riprodotti, anche se non è il monitor più adatto per un grafico di professione. Siamo rimasti positivamente colpiti dall'angolo di visualizzazione, decisamente più permissivo rispetto anche a modelli più costosi: alzandosi dalla sedia, si noteranno le solite aberrazioni cromatiche, ma dobbiamo ammettere che sono inferiori rispetto a modelli "da giocatore" anche blasonati, tanto che potrete gustarvi un film insieme a un paio di amici senza che chi siede ai lati dello schermo rimanga troppo deluso. Citiamo, infine, la presenza di una porta USB. Una sola, purtroppo, che vi obbligherà a collegare un piccolo hub per renderla utile.

Il Brilliance 220C1SW non sarà il miglior display che ci è passato fra le mani, ma, considerato il prezzo di soli 179 euro, è un buon affare per un giocatore attento al portafogli. Ed è anche piacevole da vedere, con la sua cornice bianca e il led d'accensione di cui è consentito variare a piacere la luminosità. GIOCHI COMPUTER




La cornice bianca ha stile, anche se, in particolari condizioni di luce, potrebbe non essere l'ideale.

**Un rapporto qualità/prezzo notevole e l'assenza di evidenti difetti rendono il 220C1SW un monitor molto conveniente. Non primeggia né per caratteristiche, né per qualità dell'immagine, ma i risultati sono in ogni caso superiori alla media.** **8**

posto nei data center, ma nel 2011 la nuova tecnologia dovrebbe farsi spazio anche nei normali desktop.

## SENZA RIVALI...

Mentre Apple si appresta a invadere l'Europa con i suoi iPad (dopo aver venduto un milione di dispositivi nel primo mese di commercializzazione americana), gli avversari del tablet più chiaccherato del mondo si sciolgono come neve al sole. Lo Slate PC di HP, mostrato durante il CES, è stato infatti cancellato dai progetti dell'azienda produttrice, scontenta del comparto touchscreen offerto da Windows 7 e delusa dalla scarsa autonomia ottenibile dai processori CULV di Intel in abbinamento a una batteria simile a quella degli smartphone. Allo stesso modo, il progetto Courier di Microsoft, configuratosi in alcuni prototipi a doppio schermo, è stato messo definitivamente in pausa, nonostante le buone reazioni degli osservatori. A dare del filo da torcere alla casa di Cupertino pare essere solo Dell, con il Mini 5: una via di mezzo tra un tablet e un telefono, munito di schermo da 5 pollici, sistema operativo Android 1.6, CPU ARM a 1 GHz e fotocamera da 5 Megapixel. A rendere interessante il dispositivo, che raggiungerà gli scaffali virtuali entro la fine dell'estate, è la sempre più consistente voce relativa a due differenti modelli da 7 e 9 pollici basati sulla stessa piattaforma e muniti di multitouch.

## ... O QUASI

Dell non sta concentrando la propria attenzione esclusivamente sui tablet, ma vuole finalmente fare la voce grossa anche in ambito smartphone, e lo ha recentemente dimostrato annunciando 5 nuovi telefoni contemporaneamente. Nella gamma svettano per caratteristiche i modelli Flash e Lightning, rispettivamente basati su Android e Windows Mobile 7. Flash è munito di schermo touchscreen da 3,5 pollici con risoluzione da 800x480, ricevitore GPS e la versione 2.2 del noto sistema operativo Open Source. Il modello Lightning vanta una tastiera QWERTY scorrevole, processore a 1 GHz, schermo da 4,1

# SITECOM NAS MD-253

- **Produttore:** Sitecom
- **Distributore:** Sitecom
- **Internet:** www.sitecom.com
- **Prezzo:** € 189

**QUANDO abbiamo provato il NAS DS110J prodotto da Synology (GMC di febbraio), eravamo certi di aver trovato il campione della convenienza, ma è bastato poco tempo per essere smentiti.** Sitecom ha infatti iniziato a distribuire un interessante modello a doppio slot, dall'estetica gradevole e già dotato di un hard disk da 1 Terabyte. Il tutto per meno di 200 euro. Inutile dire che non abbiamo atteso oltre e abbiamo deciso di testarlo, per verificare che fosse il nuovo campione del rapporto qualità/prezzo come promettevano le caratteristiche tecniche.

In effetti, il Sitecom NAS MD-253 è robusto, a dispetto della plastica usata in abbondanza, e, nonostante le dimensioni non siano proprio minuscole, non sembra una semplice scatola bianca. Anzi: i led molto discreti sul frontale e la parte superiore di gomma morbida lo rendono molto piacevole alla vista. Aprendo lo sportellino, è possibile accedere ai vani per i due dischi fissi, che possono essere configurati in RAID 0, 1 o JBOD (Just a Bunch of Disk), prediligendo rispettivamente la velocità di accesso, la sicurezza dei dati o la capienza del disco di rete.

L'interfaccia di rete è di tipo gigabit, fondamentale per trasferire velocemente grandi quantità di dati (come nel caso dei backup), ma soprattutto per mandare in streaming filmati in full HD sulla rete casalinga. Come ci si aspetta da un'unità di questo tipo, è consentito inviare audio e video di ogni tipo a qualsiasi apparecchio compatibile, che si tratti di un PC, una console o una TV di nuova generazione. Nel caso in cui l'unità non supporti il formato, il server Twonky installato sul Sitecom si occuperà di effettuare il transcoding in un formato compatibile. Naturalmente,

**"È incluso nel prezzo anche un hard disk da 1 Terabyte"**

è possibile sfruttare l'unità anche per altri scopi, come un backup periodico dei propri dati, il download dei torrent (non manca un client integrato che vi eviterà di tenere il PC sempre acceso) o la semplice archiviazione dei dati di vari utenti, ognuno dei quali avrà la propria password di accesso.

Volendo, il NAS MD-253 può anche funzionare come server FTP. Praticamente, in termini di funzionalità non differisce dagli altri prodotti testati su queste pagine, ma costa decisamente meno. Potrebbe sembrare l'unità ideale, e magari per qualcuno potrebbe esserlo, ma l'MD-253 non è perfetto come appare. Il problema principale è quello della ventola, rumorosa anche quando il NAS non è sottoposto a particolari sforzi. Pur disabilitando qualsiasi server, con i dischi in stand-by, la ventola continuerà a girare ad alta velocità e a produrre un fracasso al limite del sopportabile. Se avete un potente PC da gioco non ci farete nemmeno caso, ma non appena lo spegnerete, realizzerete quando possa essere rumoroso il Sitecom. Tanto che, in appartamenti silenziosi, riesce a farsi sentire anche nelle stanze adiacenti, persino con un solo disco fisso installato.

È un vero peccato, perché si tratta di un prodotto di qualità, venduto a una cifra piuttosto aggressiva. Se avete modo di posizionare l'MD-253 in uno stanzino o in un sottoscala, dove non darà fastidio a nessuno, potrebbe essere la soluzione ideale, ma non consigliamo di installarlo nella vostra camera o in salotto, a meno che non siate insensibili "all'inquinamento acustico". GIOCHI COMPUTER




Il Sitecom NAS MD-253 convince sotto l'aspetto dell'estetica e dell'ergonomia.

**Molto economico, funzionale e decisamente comodo da usare. Potrebbe essere perfetto, se solo la ventola non fosse tanto rumorosa. Considerato il prezzo aggressivo, però, si può chiudere un occhio su questo difetto.**

**8**

## Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere…

pollici, fotocamera da 8 Megapixel e un'interfaccia munita di pulsanti di grandi dimensioni scorrevoli in tutte le direzioni, simile a quella apprezzata nei primi prototipi muniti del nuovo sistema operativo Microsoft.

### ADDIO FLOPPY

Hanno accompagnato la nascita e la crescita dei PC per quasi trent'anni, ma i floppy disk, residuato di un'era in cui i supporti ottici e le memorie solide non erano che fantascienza in un panorama di pellicole chimiche capaci di caricarsi magneticamente, potrebbero sparire definitivamente durante il mese di marzo 2011. In quel periodo, Sony, detentrice del 70% del mercato mondiale dei sottili e dischi da 3,5 pollici, ne fermerà completamente la produzione, riducendo la loro diffusione al di sotto dei 4 milioni. I più nostalgici potrebbero però poter continuare a utilizzare i fidati compagni da 1,4 MB semplicemente spostandosi nell'Europa orientale, dove, secondo Verbatim, vengono quotidianamente utilizzate oltre 50 milioni di unità, nonostante il rapporto prezzo/capienza dei floppy sia ormai migliaia di volte più svantaggioso rispetto a quello offerto dalle chiavette USB.

### FREQUENZE INAUDITE

Tocca a G.Skill e Patriot infrangere nuovamente il record della velocità in ambito DDR3, grazie a due kit per motherboard P55 in grado di operare alla velocità di 2.500 MHz. I modelli PVV34G2500C9K e F3-20000CL9D da 4 GB sono composti da due moduli caratterizzati da valori di latenza rispettivamente pari a 9-11-11-31 e 9-11-9-27, e condividono la medesima tensione di alimentazione da 1,65v. Ricoperti da un dissipatore metallico, entrambi i kit sono stati testati su schede Asus per spingere dei Core i7 860 ben oltre i 4 GHz, ma tanta velocità si fa pagare cara, come il prezzo superiore ai 300 euro ben sottolinea. Chi vuole spendere 100 euro in meno può puntare sulle più economiche esponenti della serie Sector 5 di Patriot, capaci di raggiungere la più modesta velocità di 2,4 GHz.

# SKIES OF GLORY

## GMCMobile
A cura di Paolo Cupola




- Produttore: SGN
- Prezzo: Gratis
- Versione provata: iPhone 3G
- Internet: http://sgn.com/games.php?name=sog

**SI chiamano SGN (sigla che sta per Social Gaming Network) e sono dei veri specialisti nella realizzazione dei giochi di combattimento aereo.**

Gli affezionati lettori di questa rubrica ricorderanno certamente un altro loro titolo: il bellissimo *F.A.S.T.* (9, su GMC 163), una sorta di clone di *Ace Combat* di Namco, dedicato ai moderni scontri aerei tra avveniristici caccia supersonici, chiare imitazioni di autentici velivoli contemporanei. Un titolo notevole, ma che lasciava a bocca asciutta gli appassionati di duelli aerei della Seconda Guerra Mondiale. Un vuoto che oggi è stato splendidamente colmato.

*Skies of Glory* incarna, senza timore di smentita, il miglior gioco di combattimenti aerei presente sul catalogo iPhone, battendo nettamente lo stesso *F.A.S.T* che, pur utilizzando il medesimo motore grafico, manca di alcune delle delizie che caratterizzano il nuovo titolo SGN. Prima di tutto è gratis, anche se il titolo utilizza il sottile (e insidioso) sistema delle "microtransazioni" per arricchire il gioco di contenuti a pagamento (che, prima o poi, diventano praticamente indispensabili).

Nella versione base, *Skies of Glory* offre un solo aereo (un Curtiss P-40), un tutorial, un'unica missione in solitario e una serie di 5 duelli aerei (dogfight), oltre all'immancabile modalità di gioco multiplayer competitiva. È questa, forse, l'unica vera pecca, peraltro ereditata dal predecessore: manca infatti, e se ne sente il bisogno, una modalità multiplayer cooperativa. Ogni singolo apparecchio in più (l'hangar virtuale offre una ricca scelta tra oltre 20 aerei, dallo Spitfire, al Mustang, allo Zero, tutte accurate riproduzioni degli omonimi velivoli della Seconda Guerra Mondiale) costa 79 centesimi.

L'espansione *War Games*, comprendente una campagna di dieci (ottime) missioni in solitario, viene venduta a 2,39 euro e allo stesso prezzo è offerta la campagna della Battaglia d'Inghilterra (altre 10 missioni). Un prezzo più che dignitoso, che vale ogni singolo centesimo: è proprio la grande varietà di azioni, in senari storici dell'ultimo conflitto mondiale, a essere il vero punto di forza di *Skies of Glory*, con bombardamenti nelle città, battaglie navali, attacchi a ponti e a convogli ferroviari, missioni di scorta, dal Pacifico all'Europa. Un acquisto obbligato per ogni appassionato del genere.

**È il miglior gioco di combattimenti aerei oggi disponibile su iPhone. Peccato per l'assenza della modalità multiplayer cooperativa.** — **9**

### Provato — IRON MAN 2



**È stato un film atteso e accolto con entusiasmo dal pubblico. La licenza, naturalmente, era già stata acquistata da Gameloft molti mesi prima dell'annuncio della data del debutto, ma *Iron Man 2* per iPhone non può dirsi un gioco particolarmente riuscito. Intendiamoci: *Iron Man 2* non ha difetti tecnici particolarmente rilevanti. La grafica, pur non essendo tra le migliori mai viste sullo schermo del melafonino, è più che dignitosa, così come il sistema di controllo: da queste parti, non siamo dei sostenitori entusiasti dei virtual pad (i pad virtuali realizzati dedicando aree specifiche del touch screen), ciò nonostante, i comandi di gioco appaiono abbastanza semplici, comodi e intuitivi. Il problema, purtroppo, sta tutto nella giocabilità: *Iron Man 2* offre un'esperienza ludica noiosa, monotona e ripetitiva. Ogni singolo livello, in pratica, si riduce alla semplice ripetizione di un cliché standardizzato: ci si muove lungo un percorso predefinito, si affrontano i nemici e, occasionalmente, si salvano dei passanti innocenti. Sono presenti anche, ed è questa l'unica variazione, sezioni in cui Iron Man può volare per lo schermo, ma niente di più. C'è di meglio in città.**

- Produttore: **Gameloft**
- Prezzo: **€ 5,49**
- Versione provata: **iPhone 3G**
- Link: **www.gameloft.it/mobile/iron-man-2/?adid=117229**

**Tony Stark non riesce a conquistare il melafonino, perché *Iron Man 2* si dimostra monotono e ripetitivo.** — **6**

### Provato — IRON MAN 2



***Iron Man 2* per iPhone, lo abbiamo scritto qui di fianco, non è granché. *Iron Man 2* in versione Java, invece, rappresenta un notevole miglioramento rispetto al suo predecessore, pubblicato quasi due anni fa in concomitanza con l'uscita nelle sale cinematografiche del lungometraggio originale. L'episodio precedente, infatti, proponeva un mediocre sparatutto 2D a scrolling verticale, sulla falsariga dei vecchi titoli degli Anni '80, in stile *Xevious* per intenderci. *Iron Man 2* si presenta, invece, con una veste grafica totalmente rinnovata, con un motore in (finto) 3D e una visuale in soggettiva alle spalle del protagonista. Purtroppo, nonostante l'evidente passo avanti, il gioco resta deludente. *Iron Man 2* presenta, infatti, dei chiari problemi di controllabilità: la nuova grafica limita fortemente il campo visivo, rendendo Iron Man ingiustamente vulnerabile agli attacchi laterali, mentre il controllo difficoltoso dei movimenti fa sì che sia eccessivamente complicato evitare i colpi dei nemici. Di contro, il sistema di mira automatica dei colpi del protagonista sembra troppo efficiente e, nella stragrande maggioranza dei casi, obbliga a premere in maniera continuata e forsennata il pulsante di fuoco, per sgombrare il livello dai nemici. Una licenza forte, per un gioco che non raggiunge la sufficienza.**

- Produttore: **Gameloft**
- Prezzo: **€ 5**
- Versione provata: **Nokia N82**
- Link: **www.gameloft.it/mobile/iron-man-2/?adid=117229**

**Qualche passo avanti nel comparto grafico non salva il resto del gioco dalla mediocrità.** — **5**

## SMS News
Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio...

### GAMELOFT SCOMMETTE SU IPAD!

Benché possa apparire inappropriato parlarne in questa rubrica, visto che di "mobile" il nuovo iPad ha ben poco, ci è sembrato quantomeno doveroso salutarne l'esordio. Ad accorgersi della sua entrata in scena, peraltro, non siamo stati solo noi: sono tanti gli sviluppatori che hanno già scommesso sulla nuova piattaforma e che hanno cominciato a sviluppare titoli per essa. Tra questi, c'è una vecchia conoscenza: i francesi di Gameloft, infatti, non sono rimasti a guardare e, quando leggerete queste righe, saranno già otto i titoli disponibili sull'AppStore, tutte conversioni di giochi già pubblicati per iPhone o iPod Touch. Li citiamo brevemente: *NOVA (Near Orbit Vanguard Alliance) HD*; *Modern Combat: Sandstorm*; *Dungeon Hunter*; *Asphalt 5*; *UNO*; *NFL 2010*; *Let's Golf* e *Real Football 2010*. Da notare il costo: la versione "HD", per iPad, con migliori caratteristiche, miglior grafica e miglior sistema di controllo costa esattamente come quella equivalente per iPhone e iPod Touch (*NOVA*, per esempio, viene venduto a 5,49 euro, proprio come la versione iPhone al debutto). Il passaggio al nuovo hardware, però, ha permesso agli sviluppatori di introdurre nuove funzionalità e sistemi di controllo nei giochi. Per esempio, *N.O.V.A.* per iPad include comandi più contestuali allo scenario: è possibile aprire un portello ruotando tre dita o far scorrere il pulsante verso l'alto per far salire un ascensore. Inoltre, è consentito attivare la funzione MTA (Multi Target Acquisition), una nuova opzione con cui sfruttare in modo diverso un normale lanciarazzi, per disegnare direttamente una griglia sul campo di battaglia ed eliminare tutti i nemici selezionati sullo schermo con un solo colpo. Si può avere di più, insomma, allo stesso prezzo della versione "normale".



# Il Sistema GIUSTO



Le dure leggi del mercato fanno lievitare leggermente il prezzo dei due Radeon più richiesti, mentre nella migliore delle configurazioni trova posto una motherboard MSI di valore inaspettato. Novità anche nei monitor, che vedono l'arrivo di un nuovo modello a LED.

## IL MITO DEI CORE

In una storica presentazione di quasi un decennio fa, Steve Jobs, patron di Apple, parlò del "mito dei MHz", sottolineando come i Pentium4 dell'allora rivale Intel sprecassero gran parte della loro velocità in esecuzione di codice non richiesto dalle applicazioni. Oggi siamo giunti alla situazione opposta: le CPU di AMD e Intel hanno conquistato il sesto core, elaborando più dati che mai in un solo ciclo di clock, ma gran parte delle applicazioni riesce a malapena a sfruttare tre nuclei operativi contemporaneamente. Nei nostri Sistemi non trovano posto i nuovi Phenom X6 e il costosissimo Core i7 980X, proprio perché i giochi attuali beneficiano maggiormente di un elevato numero di MHz rispetto all'aumento dei core, ma non mancheremo di aggiornare queste pagine non appena i più abili programmatori di motori 3D convoglieranno le proprie energie su più thread.

## ▼ PROCESSORE



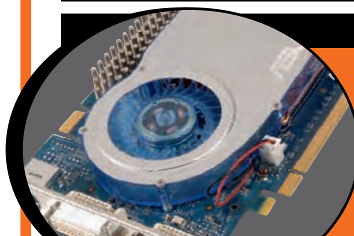

■ **SISTEMA IDEALE: Core i7 860 € 240**
Socket 1156 - 2,8 GHz - quad core - HyperThreading - 8 MB cache L3 - 95 watt

■ **SISTEMA MEDIO: Core i5 750 € 160**
Socket 1156 - 2,66 GHz - quad core - 8 MB cache L2 - 95 watt

■ **SISTEMA BASE: Athlon X4 630 € 90**
Socket AM3, 2,8 GHz – quad core – 2 MB cache L2 – 95 watt

L'architettura Nehalem di Intel, nella sua versione Lynnfield, anima le due configurazioni più costose grazie a 4 core di efficienza ineguagliabile. Il Sistema più economico vanta il medesimo numero di unità elaborative, ma non la medesima efficienza a parità di clock, riuscendo comunque a eseguire senza incertezze i motori di ultima generazione. Tutti i modelli scelti consumano meno di 100 watt e offrono discreti margini di overclock.

## ▼ SCHEDA VIDEO



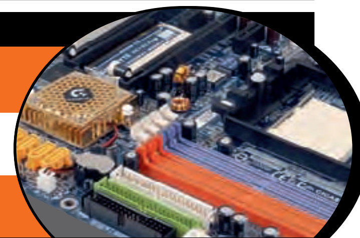
■ **SISTEMA IDEALE: Radeon HD 5970 € 580**
725 MHz core - 2 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit x2 - 3200 stream processor

■ **SISTEMA MEDIO: Radeon HD 5850 € 270**
725 MHz core - 1 GB GDDR5 4 GHz - bus 256 bit - 1440 stream processor

■ **SISTEMA BASE: Radeon HD 5770 € 130**
850 MHz core - 1 GB GDDR5 4,8 GHz - bus 128 bit - 800 stream processor

ATI domina tutti i Sistemi grazie alle sue nuove GPU DirectX 11, che assicurano velocità da brividi già a partire dalla fascia media. La 5970 adottata nella configurazione più costosa vanta ben 3200 shader, suddivisi su due GPU capaci di gestire senza incertezze qualsiasi gioco alla risoluzione di 2560x1600, mentre nel Sistema base trova posto una 5770 che, nonostante il bus a 128 bit, riesce a sconfiggere i campioni della generazione precedente. Tutti i modelli scelti dedicano 1 GB di GDDR al buffer e alle texture.

## ▼ SCHEDA MADRE



■ **SISTEMA IDEALE: MSI Big Bang Trinergy € 260**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16 – 2 PCI-E 16x/8x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 10 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA MEDIO: Asus P7P55D-E Pro € 150**
Intel P55 – Socket 1156 – 4 DDR3 – 2PCI-E 16x/8x – 3 PCI-E 1x – 2 PCI – 7 SATA – 14 USB

■ **SISTEMA BASE: Gigabyte GA-770T-USB3 € 80**
AMD 770 – Socket AM3 – 4 DDR3 – 1 PCI-E 16x – 4 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 13 USB

Il chipset P55, per ora unico compagno del socket 1156, trova posto nelle due configurazioni più costose, che vantano il duplice supporto sia al CrossFire di ATI, sia allo SLI di NVIDIA. La più economica Gigabyte sfrutta, invece, il chipset AMD 770, per assicurare prestazioni apprezzabili, pur vantando un solo slot PCI-E 16x. Le due schede meno costose adottano l'inedito USB 3.0.

## ▼ MEMORIA RAM




■ **SISTEMA IDEALE: 4 GB Corsair PC3-16000 € 200**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 2000 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA MEDIO: 4 GB Corsair PC3-12800 € 110**
2 DIMM da 2 GB – latenze 8-8-8-24 a 1600 MHz – 1,65v

■ **SISTEMA BASE: 4 GB OCZ PC3-10666 Gold € 85**
2 DIMM da 2 GB – latenze 9-9-9-20 a 1333 MHz – 1,65v

Dicendo finalmente addio alle vecchie DDR2, tutti i sistemi sfruttano l'ultima generazione di RAM per soddisfare la fame di dati delle CPU multicore. Nel Sistema ideale sono presenti dei moduli capaci di abbinare una frequenza di 2 GHz a ottimi valori di latenza. Nelle due configurazioni più economiche, il quantitativo complessivo di memoria non è inferiore, ma i moduli si limitano a raggiungere rispettivamente le frequenze di 1600 e 1333 MHz.

## ▼ CASSE



■ **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 280**
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ **SISTEMA MEDIO: Logitech X-540 € 90**
Kit analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo

■ **SISTEMA BASE: Creative Inspire T6160 € 70**
Kit analogico 5.1 – 50 watt RMS totali – Telecomando a filo

Tutti i sistemi sono 5.1 capaci di restituire appieno l'ambiente sonoro immaginato dagli sviluppatori. A distinguere i modelli scelti è la potenza: le Z-5500, oltre a vantare un ingresso digitale, assicurano esplosioni potenti e sonoro cristallino anche a volume alto. I modelli dei sistemi più economici sono dotati di wattaggio inferiore, ma riescono comunque ad offrire un audio soddisfacente.

## ▼ MONITOR



■ **SISTEMA IDEALE: Asus VW266H € 300**
25,5 pollici – risoluzione 1920x1200 – DVI - VGA - HDMI – 2 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Samsung SyncMaster XL2370 € 270**
23 pollici – risoluzione 1920x1080 – DVI – VGA – HDMI – 2 ms – LED

■ **SISTEMA BASE: BenQ E2200HD € 180**
21,5 pollici - risoluzione 1920x1080 - VGA- DVI - HDMI - 5 ms

Tutti i pannelli sono di tipo TN, di conseguenza sacrificano la fedeltà cromatica delle tinte più tenui in favore di un'ottima reattività dei cristalli. L'Asus scelto si distingue dagli altri 25 pollici in commercio in virtù di una totale assenza di input lag, mentre il Samsung della configurazione media sfrutta dei led per migliorare i propri valori di contrasto. Gli ingressi digitali multipli, presenti in tutti i modelli, assicurano la possibilità di visualizzare le immagini provenienti da eventuali console.

## ▼ SCHEDA AUDIO



■ **SISTEMA IDEALE: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium Fatal1ty Pro € 140**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Dolby Digital Live – 64 MB RAM – EAX 5

■ **SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Titanium € 80**
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – EAX 5

■ **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Creative continua a dominare il comparto audio delle due configurazioni più costose, grazie a una rinnovata X-Fi Titanium Fatal1ty Pro, dotata di interfaccia PCI-E 1x, schermatura contro le interferenze elettromagnetiche e capacità di produrre un flusso Dolby Digital Live. Anche la più economica Titanium utilizza la connessione PCI-E, ma è priva di RAM dedicata, pur riuscendo ad accelerare i titoli basati su OpenAL. Il sistema base si affida alle discrete qualità del formato audio HD.

## ▼ ALIMENTATORE



■ **SISTEMA IDEALE: Enermax ERV1050EWT € 260**
1050 watt – 6 PCI-E 8 pin – 6 Molex – 16 SATA – modulare

■ **SISTEMA MEDIO: Corsair HX750W € 130**
750 watt – 4 PCI-E 8 pin – 8 molex – 12 SATA – modulare

■ **SISTEMA BASE: Cooler Master Silent Pro M600 € 80**
600 watt – 2 PCI-E 8 pin – 10 molex – 9 SATA – modulare

Gli alimentatori scelti vantano un'efficienza prossima o superiore all'80%, riescono a reggere punte massime di carico più elevate del wattaggio dichiarato e hanno un design modulare che riduce l'ingombro dei cavi nel case. Pronti ad accogliere le configurazioni SLI complete di VGA con alimentazione a 8 pin, tutti e tre i modelli adottano ventole silenziose di grandi dimensioni.

## ▼ DISCO FISSO



■ **SISTEMA IDEALE: Intel X25-M 160 GB e Western Digital Caviar Black 1 TB € 500**
1160 GB – Serial ATA 300/600 – SSD/7200 RPM – 64 mb di buffer – tempo di accesso 0,85 µs/ 9 ms

■ **SISTEMA MEDIO: Western Digital Caviar Black 1 TB € 110**
1 TB – Serial ATA 600 – 7.200 RPM – 64 mb buffer – tempo di accesso 9 ms

■ **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 7200.12 500 GB € 50**
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB buffer – tempo di accesso 9 ms

Il miglior SSD di casa Intel riesce a trovare posto nel Sistema ideale, offrendo velocità di boot e tempi di accesso inavvicinabili ai dischi muniti dei classici piatti magnetici. Ad affiancarlo è il medesimo hard disk WD presente nel sistema medio, dotato di una capienza adeguata alle installazioni dei giochi e di una utile memoria cache da 64 MB. Il Seagate più economico è dotato di tecnologia NCQ e, come gli altri modelli scelti, brilla per silenziosità e risparmio energetico.

## Risultato

**ATTENZIONE** Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi alla stampa della rivista, potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

| SISTEMA IDEALE | SISTEMA MEDIO | SISTEMA BASE |
|---|---|---|
| € 2.760 | € 1.370 | € 765 |
| (limite 3.000) | (limite 2.000) | (limite 1.000) |

## CONCERTO USB

Un tempo, le periferiche audio USB impegnavano troppo la CPU. Oggi sono una valida alternativa alle schede dedicate. Ecco tre set di cuffie da combattimento:

### Razer Megalodon
**€ 140**

Capaci di virtualizzare gli otto canali delle configurazioni 7.1, permettono di abbinare a ognuno un diverso livello di volume. Per chi vuole sentire il punto di partenza dei proiettili.
**www.razerzone.com**



### eDimensional AudioFX Pro
**€ 70**

Tentano di riprodurre un'immersione 5.1, ma soprattutto abbinano alle frequenze più basse un effetto di Force Feedback che fa vibrare leggermente i padiglioni.
**www.edimensional.com**



### Logitech Digital Precision Gaming
**€ 45**

Non hanno velleità di virtualizzazione surround, ma abbinano a un elevato confort, un microfono con filtro antirumore. Sono munite sia di USB, sia di connettori minijack analogici.
**www.logitech.com**



# schermo BLU

## Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

### RAID E ZANZARE

**Sono silenziosamente suadenti, suggeriscono ridotti consumi elettrici e una solerzia impareggiabile, ma quasi tutti gli SSD provati dal sottoscritto avevano qualche difetto che non li rendeva pienamente raccomandabili. Forse è il caso di approfittare dei mesi estivi e investire in una bicicletta nuova fiammante, piuttosto che spendere l'equivalente di una buona VGA in pochi GB il cui funzionamento sul lungo periodo è tutto da determinare. In autunno, o forse in inverno, si potrà probabilmente dedicare la stessa cifra a un acquisto più oculato.**

**Quedex**

### LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

## METRO FERMA



Quando tento di avviare *Metro 2033* sul mio nuovo Core i7 820 con Radeon 5870, ricevo come risposta il messaggio di errore:

**Metro 2033 has stopped working**

Se premo il pulsante Dettagli, mi appare un lungo testo in cui spicca la dicitura **Appcrash**, seguita da una lunga lista di valori alfanumerici. Ho installato i driver più recenti della VGA e della scheda madre, e utilizzo Vista Home Basic 32 bit, che fino a oggi non mi ha mai dato grossi problemi, a dispetto della pessima fama. Possiedo la versione del gioco scaricata da Steam.

**Giuseppe**



Gli errori prodotti da *Metro 2033* hanno solitamente due diverse cause: il mancato aggiornamento delle DirectX e l'utilizzo di una vecchia versione dei driver PhysX. In entrambi i casi, gli utenti di Vista hanno maggiori possibilità di successo sfruttando gli update presenti nella cartella di gioco, posizionata in **Steam\steamapps\common\metro 2033** e correttamente accessibile solo dopo aver chiuso il programma di Valve. Al suo interno, c'è una sottocartella chiamata Install e contenente un file chiamato **vcredist_x86_sp1_atl_4053.exe**, che va eseguito subito prima di aprire la cartella DirectX, presente nel medesimo luogo. Una volta lanciato DXsetup, bisogna raggiungere la cartella dedicata alle DirectX 11 (**Steam\steamapps\common\metro 2033\install\D3D11Install**) e lanciare l'eseguibile **D3D11Install.exe**. Infine, è bene visitare il sito **www.nvidia.com/object/physx_9.10.0129.html** e scaricare la versione 9.10.0129 dell'NVIDIA PhysX System software. In abbinamento ai Catalyst successivi alla versione 10.4, il gioco dovrebbe funzionare correttamente al primo riavvio di Steam, rimanendo stabile ed estremamente impegnativo per la GPU.



*Metro 2033* non fa sconti sull'aggiornamento dell'hardware e del software.

Sfrutto la tua domanda per suggerire, a chi come te possiede le schede Radeon 5800 e GeForce GTX 470/480, di attivare le opzioni Tesselation e Depth of field, esclusiva delle soluzioni DX 11. In presenza di VGA meno potenti, il gioco mostra evidenti rallentamenti attivando il Motion Blur sugli oggetti, la modalità di Shader Sub-Scattering e soprattutto l'AntiAliasing di tipo Multisample. Una volta disattivate queste voci, *Metro 2033* diventa giocabile anche sui Radeon 4850, rendendo solo leggermente meno realistici i movimenti dei mutanti più vicini e le texture.

## PIATTO MISTO



Davanti ai prezzi esorbitanti degli SSD, mi sono ricordato delle vecchie notizie riguardanti i dischi ibridi, che avrebbero dovuto abbinare ai classici piatti magnetici un quantitativo ridotto di memoria allo stato solido. Ne è mai stato prodotto qualche modello?

**Perez**



Se si escludono pochi modelli Samsung pensati per i laptop e muniti di tecnologia FlashON, ovvero di 256 MB di memoria flash allo stato solido, i dischi ibridi non hanno mai raggiunto una reale diffusione. Le promesse fatte dai produttori sono state disattese per l'evidente superiorità degli SSD, meno esigenti sul piano energetico e assai superiori quanto a prestazioni. In commercio, cercando attentamente tra i listini dedicati ai componenti per notebook, è possibile scovare qualche unità da 160 GB con FlashON, ma la vera soluzione intermedia tra i comuni dischi da 7.200 RPM e gli SSD è rappresentata dai modelli con motore a 10.000 RPM, ovvero dai componenti della famiglia VelociRaptor. Più specificatamente, configurando due unità da 300 GB in RAID 0 si possono ottenere dei tempi di avvio del sistema operativo non molto differenti da quelli ottenibili da una singola unità SSD di fascia media, nonché una maggiore velocità in fase di scrittura di file molto grandi. Il distacco resta notevole nei test riguardanti

# Solido azzardo

La produzione di SSD è ancora terra di frontiera. Lo sanno bene gli acquirenti di alcune unità OCZ Onyx munite di un promettente controller Indilinx Amigos, che nella versione iniziale del firmware non riuscivano nemmeno a completare l'installazione di Windows e Linux. OCZ ha corretto il tiro con una patch apposita, ma il mercato è pieno di esempi di SSD lenti dopo poche settimane di utilizzo, o morti a causa di un aggiornamento del firmware che rende del tutto inaccessibile l'unità. In sostanza, i produttori stanno ancora cercando dei controller che abbinino prestazioni omogenee nel tempo a prezzi di vendita compatibili con dei prodotti casalinghi. Attualmente, le migliori certezze vengono offerte dai modelli muniti di controller SandForce 1200, come i Vertex 2 di OCZ e i Force di Corsair, ma la situazione rimane fluida sul piano dei firmware, che offrono prestazioni radicalmente diverse anche a parità di hardware. Acquistare un SSD oggi, basandosi solo su capienza e prezzo, è quindi un azzardo destinato probabilmente a offrire più svantaggi che vantaggi. Il suggerimento che diamo ai giocatori è di pazientare, o di dirigere la propria attenzione solo sui pochi, ma affidabili modelli di Intel.




la lettura ad accesso casuale, ma nell'utilizzo pratico questo gap è quasi inavvertibile e ben compensato dal maggior spazio di immagazzinamento ottenibile dagli astuti "rettili" di Western Digital. In realtà, esistono altri hard disk ancor più veloci, come i Seagate Savvio da 15.000 RPM, ma per poterli utilizzare è necessario munirsi di controller SAS, evoluzione seriale dello standard SCSI che imperava in ambito professionale durante gli Anni '90. A parità di capacità, il prezzo complessivo del controller e dei costosi Savvio rimane inferiore a quello degli SSD, ma tale soluzione risulta più impegnativa rispetto all'utilizzo dei pratici controller RAID SATA presenti in tutte le motherboard di fascia media.



Dovevano soppiantare i normali dischi da 7.200 RPM, invece i modelli ibridi non hanno mai riscosso successo.

## CAMPAGNA CONDIVISA



Ho scaricato alcuni livelli aggiuntivi per il primo *Left 4 Dead*, tra cui uno chiamato *Suicide Blitz* e composto da 4 ottimi capitoli. Dopo averlo sperimentato in solitario, ho pensato di coinvolgere alcuni amici nella stessa campagna, indicando loro il link per il download, che però si è svolto così lentamente, da costringerci a giocare solo la serata successiva. Ricordo che un tempo, con *Quake* o *Unreal Tournament*, se hostavo una partita, i livelli presenti nel mio hard disk venivano scaricati automaticamente da chi era collegato. *L4D* non funziona allo stesso modo?

**Ruiji**



Il primo capitolo della saga zombi di Valve, così come il suo successore, non supporta il download automatico dei livelli dal server, affidandosi soprattutto a una selva di macchine dedicate, ma non ufficiali. Quando si tenta di entrare in una partita basata su livelli aggiuntivi, il motore è però abbastanza intelligente da aprire una finestra del browser relativa al file da scaricare, quasi sempre ospitato nel sito **www.l4dmaps.com**. Quest'ultimo, come da te sottolineato, è spesso oberato di richieste e porta a dei download di pochi Kb al secondo, che mal si sposano con le campagne da 70-90 MB create dalla comunità. In questi frangenti, se si vuole giocare rapidamente con gli amici, è meglio condividere il file .vpk già in nostro possesso usando un vecchio, ma sempreverde server FTP o la più moderna e pratica soluzione offerta da Dropbox. Il programma in questione, scaricabile dal sito **www.dropbox.com**, dopo una breve installazione e registrazione, produce uno spazio di immagazzinamento online sempre accessibile, come se fosse una normale cartella presente sull'hard disk. Pensato per il backup dei propri dati, secondo i dettami del "cloud" moderno che puntano a salvare mail, documenti, foto e filmati in Internet, piuttosto che sul disco rigido, Dropbox permette di condividere i propri file personali tramite dei link inviabili con qualsiasi programma di messaggistica. In pratica, dopo aver selezionato con il tasto destro un file presente nella cartella My Dropbox, è sufficiente scegliere l'opzione Copy public Link per ottenere un indirizzo http che farà partire il download sui browser. Nella sua versione meno capiente, il programma è completamente gratuito, offre velocità di download piuttosto elevate ed è in grado di contenere due o tre campagne di *Left 4 Dead* e *L4D 2*.

## AUDIO CENTRALIZZATO



Ero convinto di aver creato il perfetto angolo videoludico nella mia nuova casa, ma ho scoperto di non avere dato il giusto peso al comparto audio, che vorrei ascoltare solo tramite cuffie. Possiedo un piccolo, ma potente Athlon X4 630 con 4 GB di RAM, motherboard Gigabyte AMD 770, Radeon 5770, Windows 7 e SoundBlaster X-Fi. Come periferica video, ho un monitor Acer G245H Olympic Edition da 24 pollici, privo di casse. Il problema non sussiste per il PC, visto che posso collegare le cuffie direttamente alla scheda audio, ma vorrei sfruttare il monitor anche per giocare con l'Xbox 360 e la PlayStation 3. Lo schermo ha poi un altro difetto, ovvero non espande il desktop su tutto il pannello quando uso il collegamento HDMI.

**Chinnico**

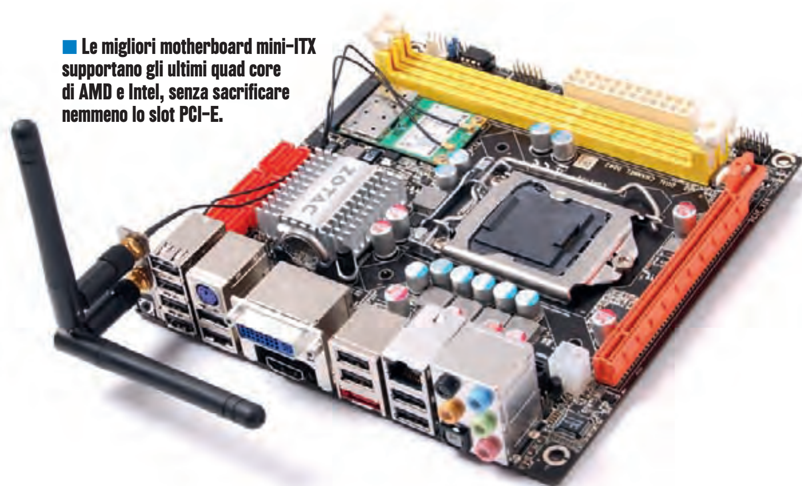


## Solo per esperti Una lucida lince

In passato, abbiamo parlato della possibilità di eseguire i giochi di Windows all'interno di Linux. Quasi a sottolineare come l'argomento sia particolarmente "caldo", gli sviluppatori della decima versione di Ubuntu (scaricabile in versione a 32 o 64 bit dal sito **www.ubuntu.com** e soprannominata Lucid Lynx) hanno inserito nell'elenco dei gestori di pacchetti l'applicazione **Play on Linux**, che semplifica le operazioni di installazione ed esecuzione dei titoli originariamente pensati per il sistema operativo di Microsoft. In pratica, raggiungendo il menu **Sistema > Amministrazione** e aprendo il **Gestore di pacchetti**, è sufficiente cercare il nome **PlayonLinux** e premere **Applica** per trovarsi l'omonima applicazione nel menu Giochi. Nella finestra principale del programma l'opzione **Installa** apre un lungo elenco di titoli compatibili: selezionandone uno, il programma crea le variabili di ambiente più adatte e avvia l'installazione da CD, o il download automatico dei giochi disponibili solo in formato digitale. Al termine dell'operazione, il gioco apparirà all'interno del menu di Play on Linux, e potrà essere avviato senza ulteriori complicazioni. Play on Linux non compie il miracolo di colmare la differenza in termini di prestazioni che ancora intercorre con l'esecuzione nativa all'interno di Windows, ma semplifica ulteriormente un'operazione che rende godibili *Pro Evolution Soccer 2010*, *Rainbow Six Vegas*, *Battlefield 2*, nonché eseguibili con pochi rallentamenti pesi massimi quali *Mass Effect 2*, *Borderlands* e *Far Cry 2*. La versione 10.04 di Ubuntu offre ulteriori migliorie ai giocatori, quali l'integrazione dei più recenti ForceWare e Catalyst, e il riconoscimento immediato di tutti i modelli di X-Fi, Auzentech incluse.



Il mancato utilizzo di tutto il pannello quando si usa il collegamento HDMI è riconducibile ai driver Catalyst, che in presenza di una connessione HDMI attivano automaticamente la riscalatura delle immagini, in modo da compensare all'overscan applicato da molte TV HD. Nella sezione di configurazione all'interno dei Catalyst, raggiungibile passando da **Graphics > Desktops and Displays** e selezionando con il tasto destro del mouse l'icona del piccolo schermo, troverai una voce chiamata **Display Scaling**, che una volta portata sullo 0% ti permetterà di sfruttare tutti i 24 pollici. Per quanto riguarda l'audio delle due console, ti suggerirei di sfruttare il PC quale collettore, attivando l'uscita audio analogica della PS3 e collegandola alla porta Line-In della X-Fi. Allo stesso modo, l'uscita digitale dell'Xbox 360 può essere collegata all'ingresso SPDIF della stessa scheda, se possiedi un modello Titanium o una Fatal1ty completa di pannello frontale. Un adattatore VGA per la console di Microsoft, un cavo HDMI per la PS3 e uno DVI per il PC completerebbero una configurazione che non ti richiederebbe spostamenti di cavi, ma avrebbe come unico disagio la necessità di tenere acceso il PC anche mentre giochi su console. Considerando i ridotti consumi del Radeon 5770 e dell'Athlon 630 in fase di basso impegno computazionale, l'aumento sulla bolletta elettrica dovrebbe risultare abbastanza trascurabile.



Le migliori motherboard mini-ITX supportano gli ultimi quad core di AMD e Intel, senza sacrificare nemmeno lo slot PCI-E.

### IONI ATTIVI



Vorrei acquistare un nettop, ovvero uno di quei piccoli PC da scrivania basati su Atom, per permettere a mia moglie di navigare, scrivere qualche documento e cooperare salutariamente con me nelle partite di *Team Fortress 2* o nelle profondità di *BioShock 2*. I benchmark in Rete mi hanno fatto puntare su alcuni modelli basati su Atom dual core, ma sono indeciso se aspettare o meno i modelli Ion di seconda generazione.

**Carlo**



Vedere le piattaforma Atom dual core svettare in un benchmark dedicato ai giochi è fuorviante. I tanti nettop in commercio basati sui processori 330, abbinati a GPU NVIDIA Ion, non riescono a eseguire *Team Fortress 2* nei pressi dei 30 FPS, se non impostando una risoluzione di 800x600 e il più basso livello di dettaglio. I titoli basati sul motore Unreal 3, come *BioShock*, non superano invece i 20 FPS, risultando decisamente ingiocabili a qualsiasi livello di dettaglio. La seconda generazione Ion non si comporta tanto meglio, dato che mantiene gli stessi 16 core della progenitrice, limitandosi a elevarne la frequenza di 85 MHz e ad acquisire un quantitativo variabile di memoria video dedicata. I vantaggi offerti da quest'ultima sono in gran parte vanificati dai tre soli canali PCI-E offerti dal chipset NM10 di Intel, che accompagna tutte le CPU della serie N400 e il più veloce dual core D510. A causa di questo limite, le GPU Ion di seconda generazione possono ricevere dalla CPU solo 256 MB di dati al secondo, risultando più lente delle controparti desktop chiamate GeForce 210. I nettop Ion andrebbero insomma acquistati esclusivamente da chi vuole accelerare la riproduzione dei filmati HD tramite CUDA, e non vuole spingersi al di sopra di qualche titolo prevalentemente 2D. Per ottenere delle migliori prestazioni ludiche in uno spazio così ridotto, l'unica alternativa consiste assemblare un PC munito di motherboard mini-itx e socket per Core i5/i7, come la minuscola ma potente Zotac H55-ITX. Abbinandole un case come il Lian-Li PC-Q07 e una VGA basata su PCI-Express, è possibile dare vita a un PC dall'impronta ridotta, ma capace di tenere testa ai migliori desktop, magari sfruttando dei dissipatori particolarmente silenziosi, in grado di evitare il fastidioso ronzio prodotto dalle ventole dei nettop più economici.



# SOS Rapido Risposte brevi

**D** Non riesco a installare il gioco *F.E.A.R. 2* recentemente allegato alla rivista. Quando ci provo, incappo nell'errore **0x80040702: impossibile caricare la DLL.Installutil**.

**Pigon Korol**

**R** Come ben espresso in un thread di GamesVillage (**http://forum.gamesvillage.it/showthread.php?t=805537**), può capitare che l'utility d'installazione di *F.E.A.R. 2* non trovi alcune dll essenziali, soprattutto nei PC muniti di Windows 7. All'indirizzo **www.gamesvillage.it/pages/fearfix/fearfix.msi** è possibile scaricare un piccolo programma di setup che inserisce le dll necessarie nella cartella system32 di Windows (nelle versioni a 32 bit del sistema operativo) o in quella SysWOW64 (nelle versioni a 64 bit). Una volta applicata la patch, l'installazione procederà correttamente.



Nel forum di GameVillage si trova una rapida soluzione ai problemi di installazione di *F.E.A.R .2.*

**D** Ho raggiunto la missione di Kinshasa in *Splinter Cell Double Agent*, ma non riesco più a ripartire dall'ultimo gioco salvato. In pratica, la partita riprende dall'ultimo salvataggio rapido, ma mi riporta al desktop di Windows se provo a riavviare la partita dopo essere morto.

**Mattia**

**R** Se hai già provveduto a installare la patch 1.02, disponibile nella sezione di supporto dei forum Ubisoft ed elencante questo specifico bug tra quelli risolti correttamente, non mi rimane che consigliarti di non sfruttare il tasto di caricamento rapido, ma di uscire dalla partita raggiungendo il menu principale. In questo modo, il gioco ti proporrà l'ultimo salvataggio in terra africana disponibile senza tornare al desktop.

**D** *Call of Juarez: Bound in Blood* non vuole saperne di superare i primissimi filmati introduttivi. In pratica, lo schermo rimane completamente nero dopo il logo Ubisoft. Possiedo un notebook piuttosto potente, basato su Core i3, GeForce 330 e tutti i driver più aggiornati.

**Marco**



*Double Agent* non è stato il miglior capitolo della serie *Splinter Cell*, quanto a qualità della conversione da console.

I soldati che animano il seguito di *Call of Juarez* mi ignorano, rimanendo immobili mentre l'esercito nemico guada il fiume e mi assale in massa. Ho provato a fare di tutto: dal salvare eroicamente la linea d'attacco da solo, allo sparare ai commilitoni per farli uscire dallo stato di trance.

**JolliC**

**R** Sono due i bug che affliggono più comunemente la seconda avventura western di *Call of Juarez*: il primo riguarda un'incompatibilità con i controller Atheros muniti dei driver standard per Windows 7, che peraltro funzionano perfettamente in presenza di tutte le altre più importanti applicazioni. Per superare il logo di Ubisoft, è necessario disattivare temporaneamente il Wi-Fi integrato nel laptop, sfruttando l'apposito pulsante. In alternativa, se si intende sfruttare la componente multiplayer del gioco, è sufficiente scaricare i driver aggiornati offerti dal produttore del computer, dato che Atheros non ne distribuisce direttamente di propri. L'apatia dei soldati nelle fasi iniziali del gioco, invece, è prodotta dall'utilizzo delle versioni italiane di XP. Per far sì che i nostri commilitoni facciano il loro dovere, è necessario installare la patch 1.1 o, in alternativa, mettere in lingua inglese i menu del vecchio Windows, passando dalla sezione apposita nel pannello di controllo.

**D** A intervalli regolari, tutti i browser del mio PC smettono di funzionare contemporaneamente, costringendomi a riavviare. La cosa è particolarmente fastidiosa, considerano che ho installato inutilmente FireFox, Explorer 8, Chrome e perfino Safari. Devo provare anche con Opera? E perché altri programmi, come Skype, continuano a funzionare?

**Nico**

**R** Il fatto che gli altri programmi collegati alla Grande Rete continuino a funzionare, ci permette di escludere tutti i problemi di router, driver di rete e socket. A questo punto, ad accomunare tutti i browser rimane solo il server DNS, che potrebbe essere specificato nelle impostazioni ipv4 della tua connessione principale, o assegnato automaticamente dal provider. Per verificare che stia funzionando correttamente, prova a pingare un altro PC collegato alla tua LAN, usando la console di Windows 7 e il comando **ping** seguito dall'indirizzo IP dell'altro computer. Se il risultato è positivo, non dovrai fare altro che utilizzare il comando **ipconfig/dnsflush** per svuotare la cache degli indirizzi DNS conservata dal sistema operativo, di fatto resettandone il funzionamento. I browser, in seguito, dovrebbero tornare a risolvere gli indirizzi www da te inseriti.




# le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

## Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.




### GIOCO DEL MESE

GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".




### GIOCO CONSIGLIATO

I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!




### UN VERO AFFARE!

I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!".




### IMPORTAZIONE PARALLELA

Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

## La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

**Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).**

**3 o meno** I giochi che ricevono un voto così basso sono affetti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

**4-5** Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

**6-7** Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

**8 o più** I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10...

## Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Spesso, è difficile capire, dai semplici requisiti riportati sulla confezione, quale configurazione sia necessaria per gustare a pieno un gioco PC. Obiettivo di GMC è fornire il maggior numero d'indicazioni relative al motore grafico. Quando riterremo necessario approfondire la questione prestazioni, inseriremo nelle recensioni dei giochi un box intitolato "Analisi Tecnica" in cui specificheremo le condizioni di test e i risultati in termini di giocabilità, evidenziando quali dettagli grafici abbiamo dovuto eliminare per rendere godibile l'esperienza. Segnaleremo la fascia di PC richiesta per ottenere risultati accettabili, prendendo come riferimento le configurazioni proposte nella sezione Il Sistema Giusto. Quando possibile, come nel caso dei giochi che supportano PhysX, valuteremo anche la differenza in termini di prestazioni fra schede NVIDIA e ATI attivando o meno l'accelerazione hardware. Troverete anche una tabella che permetterà di farvi un'idea delle prestazioni del gioco su varie configurazioni di CPU e GPU, considerando le risoluzioni. Ricordiamo, infine, che nello spazio delle Specifiche Tecniche, il termine di ogni recensione, il sistema minimo corrisponde a quello indicato sulla confezione dal produttore del gioco, mentre il sistema consigliato è, a nostro avviso, è l'ideale per non rinunciare a troppi dettagli grafici.

**ANALISI TECNICA**

**LEGENDA:** Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

***EndWar* non vanta un motore grafico particolarmente all'avanguardia: pur piacevole, non spinge al limite l'hardware su cui gira, tanto che, indipendentemente dalla configurazione, non si potranno superare i 30 FPS. In questo tipo di gioco, però, tale limite non si rivela un problema, e anche nei casi in cui si scende sotto questo valore, non si avvertono evidenti rallentamenti. Il processore non viene messo alle strette e se il vostro PC è equipaggiato con un dual core coadiuvato da 1 GB di RAM (meglio 2 GB, se giocate in ambiente Windows Vista), sarete a posto. È necessaria più attenzione per la scheda video: una Radeon 3870 o una GeForce 8800 GT sono sufficienti, a patto di non salire oltre i 1280x1024 con la risoluzione e di tenere disattivato l'AntiAliasing.**

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 265 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1024x768 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1280x1024 | 1280x1024 | 1600x1200 | 1920x1080 |

**La redazione di GMC, per le sue prove, utilizza un PC acer Predator Trooper**

## Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



**MASSIMILIANO ROVATI**
Specializzato in: Collezionare i Blu-ray. Tutti i Blu-ray esistenti al mondo. Li voglio tutti! Sono il mio tesoro!
Gioco Preferito: *Modern Warfare 2*



**ALBERTO FALCHI**
Specializzato in: Il nostro "professore", questo mese, ha sondato i misteri della Storia, scoprendo di essere il quinto Beatle.
Gioco Preferito: *iRacing*



**MOSÈ VIERO**
Specializzato in: Lottare contro gli eretici che disconoscono *Oblivion*, mentre riesplora il mondo del dopobomba.
Gioco Preferito: *Oblivion*



**DARIO RONZONI**
Specializzato in: Smontare le teorie visionarie del "professor" Falchi, dimostrando che in realtà è uno dei figli di Ramses II.
Gioco Preferito: *MLB 2K10*



**RAFFAELLO RUSCONI**
Specializzato in: Accompagnare il "professore" nella scoperta delle sue vere origini, in quel di Liverpool.
Gioco Preferito: *DOW II Chaos Rising*



**YURI ABIETTI**
Specializzato in: Indossare pesanti elmi metallici e danzare come un ossesso sul palco... perché anche il Lato Oscuro ha il suo fascino.
Gioco Preferito: *NeverMulligan Nights*



**ELISA LEANZA**
Specializzata in: Placare le ire funeste dei redattori di GMC grazie a deliziosi biscotti preparati seguendo una ricetta elfica. O era caraibica?
Gioco Preferito: *Tales of Monkey Island*

# Pura Velocità

"La via dell'eccesso conduce al palazzo della saggezza". Percorrendola a bordo di un bolide a quattro ruote, si arriva prima?

**QUANDO ci si interroga sul segreto del successo di un gioco piuttosto che un altro, si cercano le motivazioni nella grafica spettacolare, nella struttura dei livelli, nella capacità dell'Intelligenza Artificiale di inscenare comportamenti verosimili... Tutte ragioni sacrosante. Spesso, però, sarebbe sufficiente guardare fuori dal nostro "orticello" e rivolgere l'attenzione alla realtà quotidiana.**

Per comprendere come mai un gioco di guida come *Split/Second: Velocity* riesca ad affascinare, per esempio, provate a dare in mano a dei bambini un po' di macchinine. Dapprima assisterete alla creazione di trenini ordinati, di traiettorie precise, di idilliaci scenari in cui vengono abbozzati, in ordine sparso, comportamenti da manuale di scuola guida. Questione di minuti: basterà distrarsi un attimo e, quando lo sguardo tornerà a puntarsi sulla scena, la troverà trasformata in un inferno di metallo e ruotine di plastica. Senza esclusione di colpi, anche le automobiline più care (quelle con gli occhietti furbi o con la carrozzeria dai colori cangianti, per intenderci) vengono sottoposte a test di impatto radicale, lanciate senza alcuno scrupolo per la propria incolumità le une contro le altre, sparate verso il cielo in seguito a microcatastrofi simulate, ma fino a un certo punto. Creaturine cui la famiglia, la società e la fortuna non hanno ancora provveduto ad assegnare un posto preciso nel mondo, mettono così alla prova se stesse e le regole che le circondano, siano quelle della natura o del vivere civile. Si spingono oltre il limite per definire i propri confini, prima che altri, inevitabilmente, lo facciano per loro. Il risultato? Vetturette piene di bozzi, ruote piegate e disapprovazione da parte dei genitori, ma anche un po' di consapevolezza in più, oltre a occhietti che sprizzano gioia come quella che solo un bambino sa esprimere.

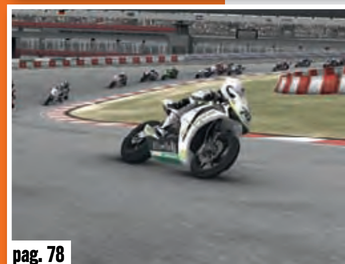
Solo un bambino, è vero, ma un bambino di qualunque età. Ed eccoci tornati al nostro *Split/Second: Velocity*. Per conoscere i motivi della valutazione positiva espressa al termine della recensione firmata dal nostro Fabio Bortolotti, non dovete far altro che leggere le quattro pagine che la compongono. Si parla di meccaniche di gioco, di modello di guida, di fisica, di modalità single e multiplayer e di qualche magagna tecnica... Tutte ragioni sacrosante. Resta il fatto che, gareggiando attraverso quelle scenografie preparate per dar vita a competizioni spettacolari, la memoria ci è tornata a un periodo lontano, in cui sembrava davvero di avere il controllo su magici interruttori capaci di aprire nuove strade, e in cui ogni inferno scatenato in pista era l'occasione per rendere il gioco ancora più stimolante.

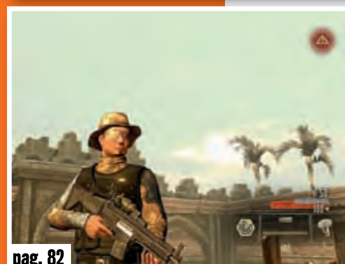
**Massimiliano Rovati**
massimilianorovati@sprea.it

## LE PROVE DI QUESTO MESE




pag. 74


pag. 78


pag. 82



pag. 84


pag. 87


**VINCENZO BERETTA**
Specializzato in: Tornare da Azkaban con un canestro di storie nuove, pronto a calpestare nuovamente le aiuole di GMC!
Gioco Preferito:
*Mount & Blade: Warband*


**LUCA PATRIAN**
Specializzato in: Proseguire senza requie nell'opera di educazione degli avversari multiplayer d'Oltralpe. È una specie di missione!
Gioco Preferito:
*Forza Motorsport 3*


**ALESSANDRO GALLI**
Specializzato in: Trovare la soluzione giusta a ogni problema. A volte, è anche una soluzione legale e moralmente accettabile.
Gioco Preferito:
*Need for Speed Shift*


**FABIO BORTOLOTTI**
Specializzato in: Girare il mondo con la scusa dei videogiochi. In realtà sta cercando la sacra pinta del faraone Alberto Falchi.
Gioco Preferito:
*BioShock 2*


**CLAUDIO CHIANESE**
Specializzato in: Sfidare le incombenze legate a tesi di laurea e affini, pur di consegnare i testi di GMC, con largo anticipo.
Gioco Preferito:
*UFO Extraterrestrials: Gold*


**PRIMOZ SKULJ**
Specializzato in: Guidare i giocatori alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta...
Gioco Preferito:
*Double Agent*


**ROBERTO CAMISANA**
Specializzato in: Consigliare le alte sfere su qualsiasi cosa, ovviamente in chiusura e invece di mandare le recensioni.
Gioco Preferito:
*A Vampyre Story*







Alcuni momenti di gioco lasciano senza fiato. Avete mai fatto un frontale con un Boeing?

**GENERE:** GIOCO DI GUIDA

# SPLIT/SECOND: VELOCITY

## Disney spacca il secondo, ma non il frame.

### IN ITALIANO

*Split/Second: Velocity* è interamente tradotto e doppiato in italiano. Non c'è molto da leggere, in realtà, ma il lavoro svolto è di buona qualità.



**IL PC è senza dubbio la piattaforma più adatta agli appassionati di simulazioni automobilistiche, sia per l'abbondanza di titoli sul mercato, sia per la disponibilità di periferiche altamente specializzate, come volanti e pedaliere, in grado di regalare un'esperienza realistica, che in alcuni casi supera quasi i confini dei videogiochi in senso classico.**

Ci sono molti titoli come *iRacing* e *GTR*, e frequentando le comunità online si scoprono utenti in grado di segnare tempi quasi professionali anche sui circuiti più difficili. Non dimentichiamo, però, che si tratta di giochi piuttosto elitari, che spesso e volentieri spaventano chiunque non sia un fanatico di motori. Gli altri piloti digitali ripiegano sui giochi di corse che sacrificano il realismo e la fisica in nome dello spettacolo e dell'adrenalina: i vari *Burnout: Paradise* e *TrackMania*, pur prendendosi svariate licenze poetiche, danno vita, infatti, a gare emozionanti e accessibili anche ai principianti. Questo sottogenere, purtroppo, non è molto rappresentato su PC, anche perché è frequente che le case di produzione decidano di destinarne gli esponenti solo al mercato delle console. È sempre bello, dunque, quando un buon gioco di corse non simulativo si affaccia sui nostri schermi. Gli eccessi e le violazioni alle leggi della fisica e del buon senso possono piacere o non piacere, ma è positivo avere la possibilità di scegliere, magari abbandonando il rigore e la serietà per qualche giro di pista più scanzonato. Per questo, *Split/Second: Velocity* ci ha stuzzicato sin dai tempi dell'annuncio: l'idea di base era interessante, e gli sviluppatori si erano appena distinti con il valido *Pure*, mostrando tutto il loro talento e alzando le aspettative per il loro titolo successivo. *Split/Second: Velocity*, per chi si fosse perso le puntate precedenti, è un gioco di corse veloce e brutale, in cui i piloti partecipano a un folle reality show. Le piste, infatti, sono allestite da dei veri e propri scenografi, che le studiano affinché siano più spettacolari e televisive che mai, piazzando esplosivi in decine di punti tattici. Il controllo dei detonatori, però, sarà affidato ai piloti stessi, che per guadagnarsi il diritto di premere il grilletto dovranno guidare con stile, derapando, saltando e schivando fino all'ultimo gli ostacoli. Questa bizzarra premessa si traduce in un sistema di gioco rapido, intuitivo e

> "Un modello di guida azzeccato, essenziale ma divertente"

dinamico, sviluppato con grande abilità e calibrato in maniera convincente. Tutto, dall'interfaccia grafica al sistema di guida, è semplice e immediato, e nel giro di un paio di gare si sa quanto serve a vincere e a divertirsi. Dietro la propria vettura, infatti, c'è un indicatore con tre tacche, due blu e una rossa, ognuna delle quali corrisponde alla possibilità di attivare una carica esplosiva, mossa soprannominata Power Play. A volte, un candelotto di dinamite sgretolerà un pezzo di ponte, facendolo cadere rovinosamente sulla strada, mentre in altri casi ci saranno elicotteri che lanceranno bombe e missili in direzione dei partecipanti. Ogni pista, secondo il punto, ha diversi Power Play, alcuni dei quali aprono momentaneamente delle piccole scorciatoie, assicurando a chi li usa un ulteriore vantaggio sugli inseguitori. La terza tacca dell'indicatore, quella rossa, serve a scatenare degli eventi catastrofici, disponibili solo in alcuni snodi critici dei tracciati. Attivandoli, il mondo di gioco cambia radicalmente, arrivando a deviare il corso della gara con gigantesche esplosioni e incidenti da pellicola hollywoodiana. Può capitare che un'intera torre crolli su un ponte, abbattendolo, o che un aereo di linea si schianti proprio nel bel mezzo di un rettilineo, travolgendo i partecipanti meno rapidi e obbligando gli altri a prendere una via alternativa. Tali catastrofi sono il vero fiore all'occhiello di *Split/Second: Velocity*, sia per la spettacolare resa grafica, sia per le loro conseguenze sulle meccaniche di gioco. In ogni pista, infatti, ci sono più eventi di questo tipo, che saranno

### SPLIT-SCREEN

La modalità multiplayer a schermo condiviso sullo stesso PC funziona bene, anche se durante alcune esplosioni il campo visivo limitato rende più difficili le manovre evasive. In ogni caso, giocare gomito a gomito con un amico è sempre divertente.

### GARAGE DA SOGNO

Mano a mano che si vincono gare, si accumulano punti che sbloccano auto sempre più potenti. La sequenza con cui si ottengono le vetture è predefinita, e alterna equamente quattroruote di tutte e tre le categorie. Così facendo, gli sviluppatori fanno in modo che i giocatori sperimentino tutti gli stili di guida, imparando rapidamente a scegliere l'auto giusta per ogni evento. Come avrete già notato dalle immagini, le auto sono completamente di fantasia, e si limitano a ispirarsi ad alcuni modelli esistenti.



## ANALISI TECNICA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile | Sconsigliato | Accettabile | Ottimale

**Abbiamo giocato a *Split/Second: Velocity* su un processore Core 2 Duo a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e una scheda grafica GeForce 8800 GT con 512 MB, a una risoluzione di 1360x768. Con i dettagli impostati sul massimo, abbiamo ottenuto un framerate di 30 FPS, stabile anche nei momenti più affollati. Si tratta, insomma, di un titolo decisamente snello, che fortunatamente non richiede macchine potenti. Queste ultime, tra l'altro, non migliorano di un millimetro la fluidità: il motore è infatti bloccato sui 30 FPS, e fare di più è impossibile, anche disponendo del PC più potente del mondo.**

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 275 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1680x1050 | 1920x1080 | 1920x1080 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1680x1050 | 1920x1080 | 1920x1080 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1680x1050 | 1920x1080 | 1920x1080 |



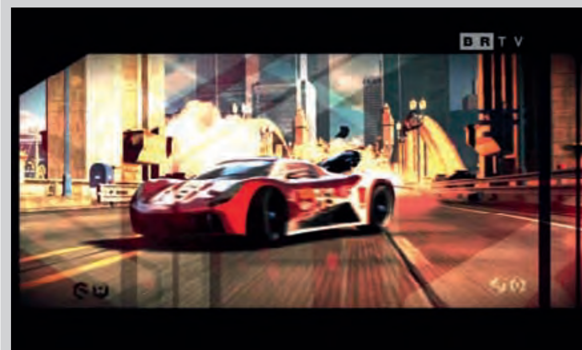

Il framerate bloccato a 30 FPS viene camuffato da enormi dosi di motion blur.




Per mettere a segno un buon Power Play ci vuole tempismo, altrimenti si rischia di rimanere coinvolti nell'esplosione.

## REALITY SHOW

Il reality show di *Split/Second: Velocity* è la scusa usata dagli sviluppatori per giustificare le meccaniche di gioco, e compare solo nei filmati d'intermezzo tra un episodio e l'altro. L'idea, però, è ben sviluppata, e ricorda le trasmissioni cui ci hanno abituato le TV: annunciatori, anticipazioni e montaggi spettacolari sono senza dubbio più divertenti di una banale schermata di caricamento.








### ADESIVI SBLOCCABILI

**Il gioco non include Achievement di nessun tipo, ma ottenendo buoni risultati si sbloccano adesivi da attaccare alle proprie vetture. La personalizzazione dei veicoli è comunque ridotta all'osso.**

attivabili o meno in base all'ordine in cui avvengono le esplosioni. Una simile struttura conferisce grande varietà alle gare, che pur svolgendosi in un numero di scenari limitato, sono sempre diverse e interessanti.

Il tutto è coronato da un modello di guida decisamente azzeccato, essenziale ma divertente. Non ci sono turbo e controlli secondari, e tutti i comandi sono affidati a volante, acceleratore e freno. Entrare in derapata è semplice, e mano a mano che si prosegue, si scopre come dosando il gas si possano affrontare lunghe curve in sgommata, adottando una buona traiettoria e facendo salire alle stelle le tacche dei Power Play. A tal proposito, è importante notare come un controller analogico sia altamente consigliato, proprio per godersi simili finezze. Giocare con la tastiera è possibile, certo, ma è chiaro che *Split/Second: Velocity* sia nato con in mente i grilletti dei controller di Xbox 360 e PlayStation 3.

Altro dettaglio interessante sul modello di guida riguarda la gestione delle esplosioni, che come prevedibile generano potenti onde d'urto, capaci di spostare un veicolo o di deviarne la traiettoria. In questi momenti, pur non essendo una simulazione, il gioco dà una straordinaria sensazione di fisicità, scatenando un trionfo di emozioni. Mano a mano che si corre, infatti, si iniziano a conoscere le piste e si è in grado di prevedere quali Power Play verranno scaraventati contro dagli avversari (animati da un'Intelligenza Artificiale agguerrita e poco propensa a perdonare gli errori). A volte, quando l'attacco è ben coordinato, schivarli è impossibile, ma in altri casi si riesce a fuggire per il rotto della cuffia, recuperando il controllo della vettura e fuggendo verso la vittoria. Il sistema è rinforzato anche dalla presenza di tre categorie di automobili, che in base al loro peso saranno più o meno resistenti a questi spostamenti d'aria. Ci sono le supercar, veloci e fragili, le muscle car, più solide ma lente nell'accelerazione, e i truck, robusti ma con velocità di punta inferiori. Vincendo le gare si sbloccano nuove macchine e, nelle fasi più avanzate, si rende necessario scegliere un bolide adatto alla prova da affrontare. Non ci saranno solo delle normali gare e, secondo la puntata del reality show, avranno luogo eventi di tutti i tipi, che declinano in modi diversi le regole base del gioco. In alcuni casi, per esempio,

### VARIETÀ

**Il numero di scenari è limitato, ma le piste ricavate al loro interno sono tantissime. Questo sistema rende più difficile l'operazione di memorizzarle, ma garantisce gare meno noiose.**



Le Intelligenze Artificiali sono competitive, e non vi perdoneranno troppi errori.


I Power Play rossi creano vere e proprie deviazioni di percorso, oltre a causare esplosioni epiche.

## TUTTO SOTTO CONTROLLO




**1 Icone contestuali**
Quando un avversario è nel raggio d'azione di un Power Play, questa icona compare sopra di lui. Basterà premere un tasto per far scattare l'esplosione.

**2 Tacche di potenza**
Derapando, saltando e guidando in maniera spericolata, si caricano queste tacche, che possono essere investite per far scattare un Power Play.

**3 Esplosioni devastanti**
Alcuni eventi sono indicati da icone rosse: significa che possono essere attivati solo avendo tutte e tre le tacche completamente cariche, investendole contemporaneamente. Si tratta di eventi devastanti, in grado di cambiare la conformazione della pista.



### L'ULTIMA CURVA

**La struttura di *Split/Second: Velocity* non prevede che il giocatore in testa riesca a ritagliarsi un vantaggio incolmabile. La velocità delle vetture e la presenza dei Power Play rende molto rari i distacchi superiori ai 5 secondi, quindi basta un errore all'ultima curva per rovinare una buona gara.**

vi troverete da soli in pista, con un solo giro da affrontare mentre ogni singolo Power Play esplode automaticamente, mentre in altri dovrete schivare i missili lanciati da un fastidioso elicottero. In altri, ancora, sarà la volta di superare dei camion che vi lanciano contro barili esplosivi, sopravvivendo il più a lungo possibile per tenere vive le combo e guadagnare punteggi da medaglia. Tutta questa varietà è presente sia nella carriera, sia nella modalità veloce, ed è impreziosita da svariate opzioni per il multiplayer, online, via LAN o addirittura sullo stesso PC con schermo condiviso. Insomma, gli sviluppatori di Black Rock hanno svolto un grande lavoro di design, dando vita a un gioco divertente, vario e originale (nonostante l'ispirazione alla

> "A rovinare la festa è il framerate, bloccato su un massimo di 30 FPS"

scuola di *Burnout* sia evidente). Il vero problema, purtroppo, è di natura squisitamente tecnica. *Split/Second: Velocity* usa un motore grafico tutto suo, programmato con lo scopo di gestire colossali esplosioni e incidenti, tenendo conto anche dei detriti e di eventuali scontri secondari con altri veicoli.

La grafica, pur senza eccessi, è decisamente godibile, e nei momenti più spettacolari regala scene estreme, destinate a rimanere impresse nella memoria. A rovinare la festa è il framerate, bloccato su un massimo di 30 frame al secondo (FPS) e mascherato da abbondanti dosi di motion blur (ovvero, la sfocatura da movimento). Ci sono tipi di giochi dove un framerate limitato non crea grossi problemi, ma quando si parla di corse a duecento all'ora, i 60 FPS sono praticamente fondamentali. Garantiscono controlli più precisi e, soprattutto, comunicano una grande sensazione di velocità, moltiplicando il divertimento di ogni singola partita. Con i suoi 30 FPS, *Split/Second: Velocity* è un po' troppo lento, specie se si paragona a colossi del




## FISICA CHE SI SENTE

Le esplosioni dei Power Play non vanno prese sotto gamba, anche perché spesso non basta schivarle per passarla liscia. Gli spostamenti d'aria, infatti, devieranno la traiettoria della vettura, magari facendola schiantare contro un altro ostacolo. Se non si ha un buon tempismo, inoltre, i Power Play usati contro gli avversari rischiano di rivelarsi armi a doppio taglio: fate attenzione, o potreste essere gli artefici della vostra stessa fine!



## CONTROLLER ANALOGICO

**Giocare *Split/ Second: Velocity* con la tastiera è possibile, ma un controller analogico permette di dosare l'acceleratore in derapata e di controllare meglio le traiettorie in curva. Come spesso succede, avere un controller di Xbox 360 è la soluzione migliore.**




Rimanere in volo fa salire rapidamente gli indicatori dei Power Play.




Gli effetti di luce le esplosioni sono il fiore all'occhiello del motore grafico.

genere come *Burnout: Paradise*. La colpa, come spesso succede, è dello sviluppo multipiattaforma, che ancora una volta uniforma i nostri potenti PC alle limitazioni del mondo delle console. Xbox 360 non potrebbe far girare tutto questo a 60 frame al secondo, ma siamo convinti che un computer con componenti di fascia media sarebbe in grado di svolgere il compito a occhi chiusi. Possiamo capire che tutto il motore grafico sia nato per essere ottimizzato a 30 FPS e, anche se in fase di anteprima ci auguravamo il contrario, riusciamo a immaginare che non sia stato possibile adeguare la situazione alla diversa realtà dei PC. Dobbiamo notare, però, che *Split/Second: Velocity* non è come potrebbe essere, e siamo certi che con una fluidità degna di questo nome avrebbe raggiunto un voto d'eccellenza. Ciò non toglie che sia un gran bel gioco, il cui più grande difetto è quello di essere pensato e progettato con il mondo delle console in mente.

Su PC, *Split/Second: Velocity* è divertente e consigliato a chiunque voglia delle corse non simulative, pur se lontano dalla perfezione.

**Fabio Bortolotti**




## IN ALTERNATIVA...

***Burnout Paradise: The Ultimate Box,*** Mar 09, 8½
Veloce, assurdo e pericoloso: rimane uno dei colossi del genere.

***TrackMania United,*** Feb 07, 8½
Uno dei giochi di guida più pazzi e divertenti, nato e pensato per i PC.

info ■ Casa **Disney Interactive Studios** ■ Sviluppatore **Black Rock Studios** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www2.disney.co.uk/split-second-velocity**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 6,5 GB HD, DVD-ROM**
- Sis Cons **Core 2 Duo o Athlon 64 X2, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN, Stesso PC**

**Pro:**
- Spettacolare ed esagerato
- Giocabile e immediato
- Buona varietà

**Contro:**
- Poca sensazione di velocità
- Framerate bloccato a 30 FPS
- Qualche piccolo bug

***Split/Second: Velocity* è un buon gioco di corse, divertente, spettacolare e ricco di valide intuizioni. Alcune limitazioni tecniche gli impediscono di raggiungere l'eccellenza. In ogni caso, è consigliato agli appassionati della guida su PC senza il pallino del realismo a tutti i costi.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | IMMEDIATEZZA | MULTIPLAYER |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 9 | 8 | 9 | 8 |






Le movenze dei piloti, pur migliorate, sono sempre un po' legnose.

GENERE: SIMULAZIONE MOTOCICLISTICA

# SBKX: SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Milestone ci riprova e rivoluziona la sua serie dedicata al mondiale Superbike.

**IN ITALIANO**

**Il gioco è totalmente tradotto nella nostra lingua, e non poteva essere altrimenti, vista la nazionalità degli sviluppatori.**



**I confronti con un passato glorioso quanto scomodo sono sempre un'arma a doppio taglio. Lo sa bene Milestone, artefice di uno dei migliori giochi di corse di sempre (*Superbike 2001*) e da allora alla ricerca di un proprio percorso personale nel difficile mondo dei videogame.**

Dopo la megaproduzione firmata EA Sports, infatti, la casa milanese ha faticato non poco a ritagliarsi un ruolo di spicco nel settore dei titoli di guida, realizzando prodotti talvolta più che discreti, ma irrimediabilmente inferiori a *Superbike 2001*, considerato ancor oggi, a distanza di ormai dieci anni, il campione assoluto dei giochi su due ruote, al pari di *GP 500* di Microprose. Certo, senza investimenti di calibro hollywoodiano alle spalle, è tutto più difficile, ma, come si dice, la classe non è acqua e le aspettative del pubblico nei confronti di qualsiasi realizzazione firmata dal team meneghino sono sempre state alte. Aspettative, però, in alcuni casi disattese. Non è bastato il pur interessante esperimento di *SCAR* per riaccendere il sacro fuoco, così come leggermente fuori fase si sono dimostrate le incursioni nel Motomondiale e il nostalgico ritorno alle Superbike.

*SBK09* non era assolutamente un gioco malvagio, ma nel complesso soffriva di carenze tecniche che lo rendevano un titolo di seconda fascia, menomato da un modello di guida sbilanciatissimo e da un comparto grafico un po' troppo spartano, specie nella resa degli elementi di contorno e nelle animazioni dei piloti. Un gioco perfetto per la fascia budget in cui era stato collocato, ma troppo poco per una software house in grado di fare molto di più. Sarà stato il feedback ricevuto, sarà stata la vecchia anima corsaiola di qualità dei tempi che furono, fatto sta che Milestone ha deciso di fare di *SBKX* il titolo della svolta. Missione compiuta? Allacciamo il casco e saliamo in sella per un'approfondita sessione di test. Non tragga in inganno il menu introduttivo, molto simile a quello proposto un anno fa. Di fatto, le somiglianze con il predecessore si limiteranno a questo aspetto puramente accessorio. Scorrendo le varie opzioni di gioco, infatti, appaiono subito evidenti alcune caratteristiche assai peculiari, che fanno di *SBKX* un titolo totalmente nuovo. Le anime arcade e simulativa sono state ora separate, scelta che di fatto offre due giochi in uno. Il versante arcade di *SBKX* appare, però, fin troppo piatto, talmente irreale nelle reazioni fisiche da ricordare i vetusti cabinati motociclistici degli Anni '80. Percorrere le curve regolarmente a gas spalancato, quasi fossimo su binari, espone il gioco a un rischio noia assai elevato, anche dopo pochi minuti di gara. Una modalità sostanzialmente inutile, sostituibile dalla Simulazione con tutti gli aiuti attivati, se proprio non vogliamo dannarci l'anima.

> "È la modalità Simulazione il cuore pulsante del gioco"

È proprio la modalità Simulazione il cuore pulsante dell'offerta Milestone, la sezione in grado di mettere in luce nel migliore dei modi le tante novità gettate in pista. Lo scorso anno, scegliere l'anima simulativa del gioco equivaleva a tuffarsi in un profluvio di cadute e frustrazioni. Il modello di guida era artificiosamente arduo e anche i piloti più esperti faticavano a trovare le giuste dinamiche per rimanere in sella. Colpa di reazioni fisiche casuali e di un eccessivo quanto irreale nervosismo della ciclistica. Dimenticate tutto ciò: è proprio sul versante fisico che Milestone ha concentrato gli sforzi maggiori, conferendo allo stile di guida quel giusto compromesso tra realismo e divertimento che era drammaticamente mancato in passato. Basta impugnare un pad (scelta quasi obbligata) e sgasare un po' sul circuito per accorgersi della sensazione di "possedere" finalmente il mezzo: aprendo il gas in piena curva la moto perderà aderenza sul posteriore, provocando un'intraversata difficilmente controllabile. Selezionando la posizione manuale del corpo del pilota, dovremo

**PIETRA MILIARE**

Milestone è a tutt'oggi l'unica realtà davvero internazionale del panorama videoludico italiano. Da sempre specializzata in titoli di corse, la casa milanese si è fatta un nome grazie alla serie *Screamer*, tanto da ricevere la chiamata del colosso Electronic Arts per la realizzazione del gioco dedicato al mondiale Superbike. L'edizione 2001 è ancora il capolavoro indiscusso del team tricolore. Negli anni successivi, Milestone ha perso un po' del suo antico smalto. Restano tuttavia degni di nota titoli quali *SCAR*, dedicato alla storia dell'Alfa Romeo, e il ritorno al vecchio amore motociclistico con la serie *SBK*.

## ANALISI TECNICA

**LEGENDA:** ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Il motore grafico di *SBKX* è piuttosto pesante e, a meno di possedere un PC dell'ultima generazione, sarete costretti a scendere decisamente col dettaglio. Un quad core affiancato da una Radeon 4870, configurazione non certo lenta, non era sufficiente per spingere il gioco al massimo, nemmeno scendendo leggermente con la risoluzione, e addirittura un core i5 dotato di 5870, pur reggendo le impostazioni grafiche più elevate, ogni tanto soffriva di qualche piccolo rallentamento. Nonostante il peso, l'impatto visivo non è certo eccellente, e di conseguenza attribuiamo questi rallentamenti a un motore poco ottimizzato piuttosto che a una grafica spinta al limite.

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 275 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1680x1050 | 1680x1050 | 1920x1080 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1680x1050 | 1680x1050 | 1920x1080 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1680x1050 | 1680x1050 | 1920x1080 |


Nella modalità simulativa, la caduta, terrore di ogni motociclista, è sempre dietro l'angolo.











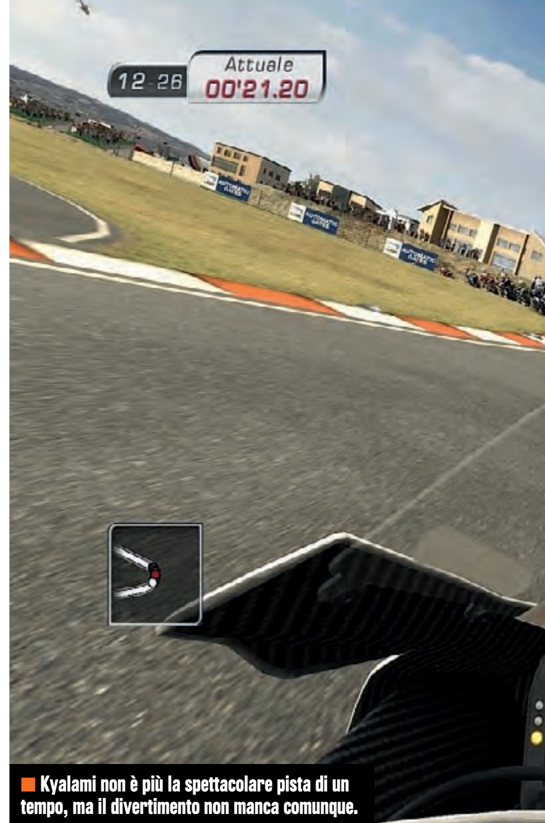
Incontro ravvicinato con Max Biaggi al via della gara di Monza.

**MOTO SUPER**
La Superbike è una categoria motociclistica che prevede l'utilizzo di moto derivate dalla serie, elaborate nel motore, negli scarichi e nelle centraline. La prima edizione è stata disputata nel 1988. A oggi, il pilota più titolato è il mitico Carl Fogarty, centauro britannico campione mondiale per ben quattro volte. Molto amati anche Troy Bayliss, Troy Corser, il nostro Pierfrancesco Chili e Colin Edwards.

preoccuparci della postura in sella del nostro centauro, altra variabile che renderà il tutto ancor più impegnativo. Ai box, poi, le opzioni di assetto non ci faranno rimpiangere i simulatori di guida più blasonati: tra sterzo, marce, tiro catena e mescola delle gomme, il collaudatore che è in noi avrà pane per i suoi denti. Le cadute, ai massimi livelli di realismo (la stessa Simulazione dispone di tre diversi gradi di difficoltà), saranno sempre dietro l'angolo, ma, per fortuna, l'effetto frustrazione vissuto in passato sarà solo uno spiacevole ricordo. E poi, naturalmente, ci sono gli avversari. In single player, l'Intelligenza Artificiale degli altri piloti appare discreta, anche se nel complesso mai davvero arrembante. Va detto, però, che l'effetto trenino è scongiurato e assisteremo spesso all'impostazione di traiettorie sufficientemente diversificate. Sul multiplayer, gestito da GameSpy, ci è al momento impossibile esprimere una valutazione a prova di errore, a causa della comprensibile assenza di utenti sui server mentre stendiamo la nostra recensione. Per apprezzare al meglio il supporto online di *SBKX*, dunque, vi rimandiamo allo spazio Extended Play nella rubrica Next Level dei prossimi mesi.

Sia in Arcade, sia in Simulazione saremo liberi di scegliere, oltre al Mondiale Superbike, le classi propedeutiche Supersport e Superstock, con decine di moto e piloti. Se in Arcade potremo solo disputare gare veloci, un campionato "snellito" e una (noiosa) modalità Storia strutturata a obiettivi, in Simulazione avremo dalla nostra tutte le opzioni del caso per sentirci immersi nell'atmosfera di *SBK*. A fianco delle solite modalità, ricreate con cura, spicca la Carriera, in cui, firmando un contratto con un team minore del campionato Superstock, inizieremo a bazzicare il mondo delle due ruote, con l'obiettivo, un giorno, di conquistare il titolo mondiale Superbike. La modalità, a differenza di quanto succede in altri titoli simili, appare sufficientemente credibile e coinvolgente, con in più la chicca dei punti reputazione, in base ai quali otterremo sempre più attenzione da parte dei team che contano. A tal proposito, l'assegnazione di punti anche per le prestazioni in qualifica darà nuovo smalto alle prove, in passato

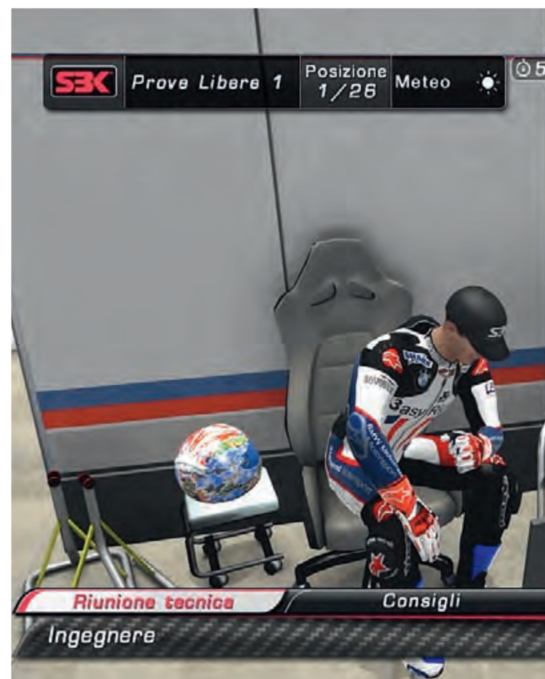

In caso di manovre al limite, potremo mandare a quel paese l'avversario di turno.



Kyalami non è più la spettacolare pista di un tempo, ma il divertimento non manca comunque.



La visuale interna è spettacolare, ma rende il tutto molto più complicato.




**PAD CHE TI PASSA**

***SBKX* è uno di quei giochi che quasi non hanno ragion d'essere senza l'utilizzo di un buon joypad. Specie a livello simulativo, giocare con la tastiera diventa pressoché impossibile. Meglio, allora, collegare alla presa USB un pad, possibilmente il solito Controller Xbox 360 per Windows. Il gioco lo rileverà in automatico e non sarà necessario configurarlo in alcun modo.**

sovente saltate per giocarsi tutto in gara partendo ultimi. Avremmo preferito qualche orpello di contorno in più, come una sezione dedicata alla stampa, nella quale seguire le nostre gesta attraverso giornali e siti Internet, ma anche così il gioco funziona come si deve.

La grafica, croce e delizia della passata edizione, ha a sua volta subito un restyling assai corposo e, tra molte luci e qualche ombra, svolge degnamente il proprio compito. Le moto, già di buona fattura in *SBK09*, si avvalgono di un ulteriore surplus di poligoni, oltre a parti mobili davvero ben realizzate. Spiace solo notare come le texture appaiano ancora abbastanza povere una volta viste da vicino, per non parlare della fluidità complessiva, zoppicante

> "Basta impugnare un pad per accorgersi di possedere finalmente il mezzo"

anche su configurazioni decisamente pompate. Il modello dei danni, poi, lascia molto a desiderare e si limita a qualche graffio sulla carena, senza peraltro influire in modo apprezzabile sulle prestazioni in gara. Dopo un certo numero di botte, la moto smetterà semplicemente di funzionare, ponendo fine alla nostra performance. È tuttavia nella realizzazione delle piste che *SBKX* offre i miglioramenti più significativi rispetto all'anno scorso. Finalmente, oltre il nastro d'asfalto, anche le strutture di contorno hanno ricevuto la dovuta attenzione. Peccato solo per alcune piste, abbastanza scialbe se rapportate ad altri tracciati presenti nel gioco: paradossalmente, la nostrana Monza delude decisamente, a causa di una resa della vegetazione del tutto deficitaria. Di contro, Assen si fa ammirare per un'ottima modellazione 3D delle tribune e di altri elementi secondari.
Restando in tema asfalto, una delle







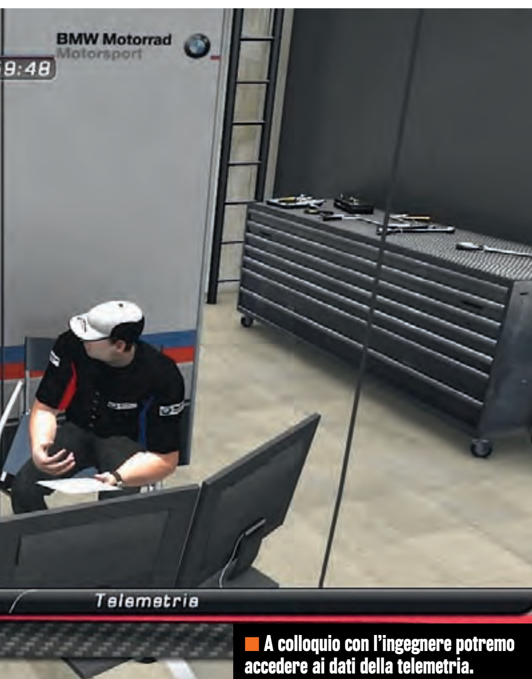
In modalità Storia, questa simpatica segretaria ci sosterrà nei momenti difficili.




Il nostro cammino in modalità Storia è scandito da questo schema.

## UNA CARRIERA A DUE RUOTE

**L'aspetto più gustoso di *SBKX* è senza dubbio offerto dalla modalità Carriera, selezionabile in Simulazione. Qui potremo creare il nostro pilota personalizzato, sceglierne nome e cognome, soprannome, età e stile di guida. Ci sarà anche un nutrito set di caschi, molti dei quali sbloccabili.**




A colloquio con l'ingegnere potremo accedere ai dati della telemetria.




Il tanto decantato modello dei danni si limita a qualche graffio su carena e tuta.

## CHE STORIA!

In modalità Arcade potremo scegliere l'opzione Storia, in cui, come nella Carriera presente in Simulazione, creare un pilota personalizzato e seguirlo passo passo nella sua scalata al successo. Qui, le nostre performance saranno scandite da prove specifiche, come tagliare il traguardo entro una posizione minima, oppure battere un pilota in particolare. Ogni successo ci permetterà di accumulare punti che andranno a sbloccare le categorie superiori.

novità più pubblicizzate in fase di realizzazione era il cosiddetto Evolving Track, ovvero la gestione dinamica delle condizioni del manto stradale. Diciamolo subito: il giochino funziona molto bene! Basta cominciare una gara con pista bagnata, ma senza precipitazioni (le condizioni meteo possono essere configurate a piacimento), per osservare la traiettoria che, giro dopo giro, si asciuga gradualmente. Lungi dall'essere un semplice effetto estetico, l'Evolving Track, specie ai massimi livelli di realismo, influisce sul grip della nostra moto e determina pesantemente i comportamenti in gara.

La perfezione non è di questo mondo e *SBKX* è ben lungi dall'essere perfetto, ma con questo titolo Milestone ha concretamente raggiunto un ottimo standard complessivo, facendo tesoro degli esperimenti passati e ponendo le basi per un futuro sufficientemente radioso. Se amate le due ruote, *SBKX* è senza dubbio la migliore opzione attualmente disponibile su PC, a patto di non riportare a galla i piacevoli ricordi legati a *Superbike 2001*. Quella, ancor oggi, è un'altra storia.

**Dario Ronzoni**




## IN ALTERNATIVA...

***Superbike 2001***, Ott 00, 9
Il capolavoro assoluto di Milestone, il miglior titolo motociclistico mai passato sui nostri hard disk.

***MotoGP 08***, Dic 08, 7
Se volete gareggiare con Valentino e soci, questa è la versione più recente del Motomondiale per PC.

info ■ Casa **Black Bean** ■ Sviluppatore **Milestone** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.sbkthegame.com**

specifiche tecniche
- Sis Min **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 3 GB HD, DVD-ROM**
- Sis Cons **CPU Dual Core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Fisica totalmente rivista
- Grafica di buon livello
- L'Evolving Track funziona

- Modalità Arcade inutile
- Modello dei danni da rivedere
- Graficamente poco ottimizzato

***SBKX* è la perfetta evoluzione di una serie fino allo scorso anno solo discreta. I confronti con il passato remoto, sempre in casa Milestone, restano scomodi, ma il nuovo lavoro del team milanese è a tutt'oggi quanto di meglio le due ruote ci possano offrire su PC.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | REALISMO |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 8 | 8 | 7 | 7 | 7 |






Non sarà difficile finire il gioco limitandosi all'uso dei pugni. Di sicuro, gli avversarsi non si impegneranno per fermarvi.

GENERE: AZIONE

# ALPHA PROTOCOL

Cospirazioni, agenti segreti, potenti corrotti e tanta azione. E anche un pizzico di GdR.

**IN ITALIANO**

**Tutti i testi di *Alpha Protocol* sono tradotti in italiano, ma le voci dei personaggi rimangono in inglese.**



**QUANDO abbiamo installato *Alpha Protocol* sul PC, siamo rimasti intrigati dal suo elevato potenziale.**

Sulla carta, l'ultima fatica di Obsidian ha tutti i numeri per entusiasmare i giocatori, quali che siano le loro preferenze: una trama a base di misteri, corruzione, servizi segreti deviati e terroristi, condita dalla possibilità di selezionare la classe del protagonista, che con il proseguire dell'avventura guadagnerà punti esperienza da spendere a piacimento nelle varie abilità. *Alpha Protocol* non si ferma qui e introduce un sistema di combattimento che fa ampio uso delle coperture, come nei migliori sparatutto in terza persona usciti di recente, e che permette di assestare qualche colpo di kung fu, fondamentale se si predilige uno stile stealth a quello alla Rambo. È stato integrato anche un sistema economico, necessario per l'acquisto e il potenziamento di armi e giubbotti antiproiettile, e, come se non bastasse, l'approccio non è lineare, e si ha sempre una molteplicità di missioni fra cui scegliere, senza che venga imposto di seguire un ordine preciso. Uniamo a questo una grafica che appare ben realizzata, e si potrebbe credere di trovarsi di fronte a un potenziale capolavoro.

Abbiamo usato la parola "potenziale" perché *Alpha Protocol* proprio non riesce a elevarsi dalla mediocrità, e tutte le caratteristiche in virtù delle quali potrebbe spiccare non sono implementate a dovere. Di conseguenza, finisce per essere un gioco che vuole fare tutto, ma tristemente non eccelle in alcun ambito.

La narrazione, anche se non da Oscar, offre qualche spunto interessante, ed è piacevole poter decidere come reagire durante i dialoghi in relazione a chi si ha davanti e al proprio carattere, un po' come accade in *Mass Effect*. Poi, però, si inizia a giocare e tutte le speranze crollano. Il limite principale è l'Intelligenza Artificiale degli avversari, che definire deficitaria è poco. I nemici non sono attenti ai movimenti del giocatore e spesso si ha l'impressione che siano ciechi e sordi, soprattutto quando ci si trova più in alto di loro, magari su una balaustra o un balcone. In situazioni simili, li si può far fuori uno a uno mentre si guardano intorno senza pensare di alzare lo sguardo dal pavimento. Anche quando riescono a individuare il proprio bersaglio, sono lenti a posizionarsi, a mirare e a sparare, tanto che, con un minimo d'impegno, è possibile arrivare alla fine del gioco prendendoli a calci e pugni, limitandosi a usare le armi da fuoco solo contro i boss più tenaci o i mezzi corazzati.

> "Vuole fare tutto, ma non eccelle in alcun ambito"

Le carenze della I.A. si riflettono anche sulla componente da gioco di ruolo, che si rivela così inutile: che senso ha studiare le

## TANTI MINIGIOCHI

Ogni volta che ci si troverà a scassinare una serratura, a violare un sistema informatico o a manomettere qualche pannello elettrico, si affronterà un minigioco. Nel caso delle serrature, bisognerà usare i grilletti analogici del joypad (o, in alternativa, il mouse) per far muovere dei cilindretti sino a che saranno allineati al meccanismo, e a quel punto premere il pulsante. Per penetrare nei computer sarà necessario scovare delle stringhe di testo all'interno di una griglia, mentre per gli altri apparecchi elettronici bisognerà risolvere un semplice labirinto. Naturalmente, il limite principale è il tempo. Una volta capite le meccaniche, però, supererete questi ostacoli senza alcuna fatica.





Gli unici momenti in cui non potrete fare a meno di sparare saranno gli scontri con i boss o con i mezzi blindati.

## ANALISI TECNICA

**LEGENDA:** Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

**La grafica di *Alpha Protocol* basata sull'Unreal Engine non fa gridare al miracolo, ma è discretamente curata. A livello visivo, il gioco è piacevole, pur senza particolari effetti speciali, e i dettagli dei volti sono senza dubbio notevoli. Peccato per le animazioni, che non ci hanno convinto. Dal punto di vista delle prestazioni, invece, non dovete temere: anche senza un PC potentissimo, potrete giocare *Alpha Protocol* al top del dettaglio rimanendo sempre a 60 FPS, limite massimo di frame al secondo gestibili dal motore. Una ATI 4870, per dire, è più che sufficiente per giocarlo anche a 1920x1080: niente male come ottimizzazione.**

| | Radeon X1950 | GeForce 8800 GT/ Radeon 4850 | Radeon 4870/ GeForce GTX 275 | Radeon 4870 X2/ GeForce 285 | SLI/ CROSSFIRE |
|---|---|---|---|---|---|
| Single Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1200 | 2560x1200 |
| Dual Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1200 | 2560x1200 |
| Quad Core | 1280x1024 | 1440x900 | 1920x1080 | 2560x1200 | 2560x1200 |

La sezione GdR potrebbe essere interessante, se solo l'Intelligenza Artificiale funzionasse dignitosamente.

Decidere come rispondere alle persone vi farà guadagnare o perdere fiducia, ma le differenze in termini di giocabilità saranno molto risicate.

## ATTENZIONE! DRM



**La protezione scelta per *Alpha Protocol* è Uniloc: SoftAnchor. Bisognerà attivarlo tramite una connessione a Internet e, da quel momento in poi, sarà possibile giocarlo anche offline. C'è un numero limitato di installazioni – cinque per la precisione. Sega assicura che in futuro eliminerà definitivamente la protezione da questo titolo, anche se non ha specificato i tempi.**

## ABILITÀ SPECIALI

Ricalcando un po' *Deus Ex*, il protagonista di *Alpha Protocol* dispone di alcune abilità, che potranno essere selezionate dal giocatore ogni volta che si acquisiranno punti esperienza sufficienti. Si va dalla possibilità di rendere più resistente il protagonista al miglioramento della mira (tutte temporanee), senza dimenticare una sorta di sesto senso che, per qualche secondo, vi indicherà sullo schermo la posizione degli avversari nelle vicinanze e la direzione del loro sguardo. Sarebbero abilità utilissime, se i nemici non risultassero tanto facili da abbattere.

Il sistema di copertura è inutile: potrete stare di fronte al nemico, certi che vi raggiungerà solo qualche colpo.

caratteristiche del personaggio, quando, quali che siano state le vostre scelte, non troverete alcuna resistenza da parte del nemico? Gli appassionati dell'approccio stealth si stancheranno presto di muoversi con circospezione, dal momento che, anche se inquadrati dalle telecamere o scoperti dal nemico, non cambierà nulla: non si viene puniti per aver fatto scattare gli allarmi, e nemmeno arrivano rinforzi in massa. Ciò vanifica anche il sistema di coperture che, oltre a non funzionare alla perfezione (non potrete nascondervi dietro ogni muro e oggetto, ma solo dietro quelli che i programmatori hanno previsto), risulta inutile: perché nascondersi e saltare da un punto all'altro, se i nemici non riescono a colpirvi nemmeno quando state in piedi di fronte a loro?

*Alpha Protocol* non ha ritmo, insomma, e le sezioni giocate sono noiose. Qualcuno potrebbe essere incuriosito dalla trama e dalla narrazione, decisamente meglio realizzate del resto. Anche in quei casi, però, sarà meglio non aspettarsi miracoli: qualche battuta divertente strapperà una risata, ma alla fine è il solito polpettone che prende tutti i luoghi comuni del genere azione/spionistico e li mescola insieme. Non si ha mai l'impressione che rispondere in maniera aggressiva o compiacente abbia un vero impatto sullo sviluppo della vicenda, come invece accade in *Mass Effect*.

Le ottime premesse sono dunque rovinate da una realizzazione poco ispirata e approssimativa, e il tutto è reso ancora più fastidioso da alcuni bug. In particolare, più di una volta ci siamo imbattuti in una sorta di "muro invisibile", solitamente nei pressi dei checkpoint: si poteva sparare agli avversari, ma questi non venivano colpiti, né reagivano, e l'unico modo per svegliarli dal torpore era superare il punto di controllo. Per completezza, citiamo i minigiochi necessari a violare i sistemi informatici o a scassinare le serrature: divertenti le prime volte (soprattutto utilizzando un joypad), ma che dopo un po' iniziano a sapere di stantio. Qualcuno, infine, potrebbe sperare nelle modalità multiplayer: non essendoci il problema dell'Intelligenza Artificiale, le meccaniche avrebbero occasione di funzionare. Il fatto è che il multiplayer non è stato previsto dagli sviluppatori di *Alpha Protocol*. Peccato...

**Alberto Falchi**




## IN ALTERNATIVA...

***Deus ex,*** Ago 00, **8**
Se vi piacciono cospirazioni, elementi GdR e un approccio non lineare, *Deus Ex* è il gioco che fa per voi, nonostante l'età.

***Gears of War,*** Nat 07, **8½**
Se preferite l'azione in terza persona e adorate i sistemi di copertura, non potete farvi sfuggire il gioiello di Epic.

info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Obsidian Entertainment** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.alphaprotocol.com**

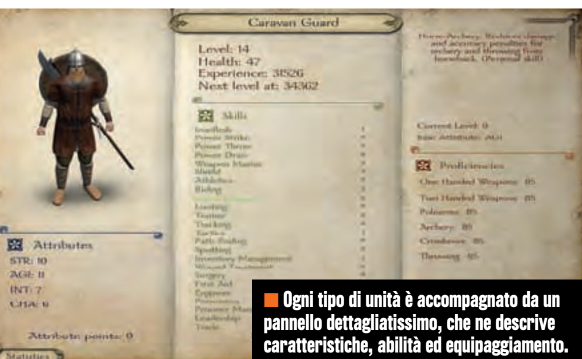
specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU dual core, 1,5 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 2.0, Internet per l'attivazione**
- Sis. Cons. **CPU quad core, 4 GB RAM, Scheda 3D 1 GB PS 3.0**
- Multiplayer **Internet**

- **La grafica è sopra la media**
- **Le cospirazioni sono sempre affascinanti**
- **C'è la componente GdR...**
- **... ma è inutile**
- **I.A. notevolmente limitata**
- **Minigiochi noiosi**

**Alpha Protocol punta in alto, ma la realizzazione lascia molto a desiderare. Le interessanti premesse non si concretizzano a causa di un'Intelligenza Artificiale deficitaria, e il piacevole aspetto grafico viene presto rovinato da animazioni poco convincenti.**

**5½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | I.A. | TRAMA |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 4 | 6 | 4 | 7 |

Ogni tipo di unità è accompagnato da un pannello dettagliatissimo, che ne descrive caratteristiche, abilità ed equipaggiamento.




Le condizioni meteorologiche e la posizione del sole non sono solo elementi estetici: tirare controluce sarà problematico.

**GENERE:** AZIONE/GIOCO DI RUOLO

# MOUNT & BLADE: WARBAND

Il simulatore di combattimento medievale diventa un mondo.

## LINGUA E COSTI

***Mount & Blade: Warband*** **è disponibile per l'acquisto via download digitale dal sito di TaleWorlds (www.taleworlds.com) per 26,56 euro. In alternativa, potete trovarlo su Steam (http://store.steampowered.com) o GamersGate (www.gamersgate.com) al prezzo di 29,95 euro. Il gioco può essere installato in lingua inglese, francese, tedesca, ungherese, ceca, turca e cinese, ma non in italiano.**

**NATO, letteralmente, sul tavolo del soggiorno di due sviluppatori turchi (marito e moglie), *Mount & Blade* si è distinto fin dalla sua prima pubblicazione per essere il primo e più realistico "simulatore di combattimento medievale" sul mercato.**




Il gioco poneva le azioni del protagonista all'interno di un mondo vividamente descritto e gestito dal computer in modo dinamico e indipendente – una versione ancora più sofisticata dei mari caraibici di *Pirates!* Prima espansione "stand-alone" (ovvero, che non ha bisogno del gioco originale) di questo titolo ormai classico, *Warband* allarga i confini dell'originale aggiungendo, oltre a una miriade di nuovi contenuti e opportunità di far carriera a fil di spada, quella che è stata probabilmente la richiesta numero uno dei fan: la modalità multiplayer. Il risultato è uno dei giochi più realistici, coinvolgenti e longevi degli ultimi anni.

*Warband* è ambientato nel vasto continente di Calradia, una landa immaginaria ma le cui radici culturali e tecnologiche si rifanno all'Europa e al vicino Oriente del XII e XIII secolo (con fazioni che ricordano germanici, slavi, arabi, mongoli...). Un tempo governata da un grande impero, Calradia è ora divisa in sei regni dalle relazioni alquanto tribolate. Ogni governante (ispirato a una controparte storica del nostro mondo) afferma di essere il legittimo erede al trono imperiale e, in mancanza di un accordo, l'unico modo per farsi valere è la forze delle armi.

Ciò non significa che le sei fazioni di Calradia siano costantemente in guerra: i conflitti, come nella realtà, portano devastazione, instabilità interna, danni all'economia (a causa dei costi e dell'impatto negativo delle zone di guerra sulle rotte commerciali), e generano bande di disertori e ribelli che contribuiscono ad aumentare il caos. D'altro canto, essi rappresentano una grande opportunità sia per nobili ambiziosi, sia per "venuti su dal nulla" (come noi) che vedono nella guerra l'occasione per farsi notare, fare profitto e, magari, iniziare un'ambiziosa scalata verso uno dei tanti troni che governano i feudi del regno.

> "Il mondo di Calradia vive intorno a noi di vita propria"

Tutto ciò, come detto, è gestito in modo totalmente indipendente dalle azioni del giocatore, tranne dove egli interviene direttamente. In *Warband* i regni scatenano guerre, dichiarano tregue e conducono ogni sorta di trattativa diplomatica. I mercanti, che rappresentano una forza indipendente, commerciano trasportando le proprie merci con lente carovane che devono essere difese. Ogni regione ha una specifica produzione economica di materie prime e prodotti finiti, e la chiave del successo monetario è comprare dove questi sono abbondanti e rivenderli a prezzo maggiorato dove ce n'è una necessità.

Molte materie prime sono prodotte nei villaggi che circondano castelli e città, e i loro contadini devono quotidianamente portarle nel centro più vicino; anche loro sono vulnerabili agli attacchi di banditi e truppe di sbandati, e, mentre ogni feudo organizza gruppi di militari che pattugliano le proprie terre, in caso di conflitto è molto probabile che essi debbano essere inviati al fronte. Ovunque, bande di mercenari offrono armi e talenti al servizio del miglior offerente, sia egli un mercante che deve proteggere

## MONDI DI CONQUISTA

Tra le grandi qualità di *M&B* c'era la totale "moddabilità" del gioco, e la comunità non ha mancato di rispondere all'appello. Anche *Warband* offre la stessa potenzialità, aggiungendo tutti i miglioramenti introdotti rispetto all'originale. Alcuni Mod si limitano a perfezionare gli aspetti estetici del gioco, come i volti o le texture, mentre altri ne ritoccano elementi concreti, come le caratteristiche delle armi. Più ambiziose sono le "total conversion", che trasferiscono l'ambientazione di *Warband* nell'Europa del 1200 (trasformando il gioco in una sorta di *Medieval II: Total War* rivissuto dal punto di vista di un uomo dell'epoca) o nel Rinascimento. Quasi tutti i Mod possono essere installati in una cartella apposita e quindi selezionati dal pannello di lancio, così da non creare conflitti. Quelli per l'originale *Mount & Blade* non sono compatibili con il nuovo gioco, ma i loro autori sono attualmente impegnati a convertire i più popolari. Per la lista completa puntate i vostri browser su: **http://forums.taleworlds.com** (in inglese).



## NEL DVD

**Troverete il demo di *Mount & Blade: Warband* sul DVD demo allegato all'omonima edizione di GMC.**


Abilità come "seguire tracce" e "osservare" aiutano sia a individuare il passaggio di altre truppe, sia a valutare situazioni lontane.




Le architetture di città, villaggi e castelli sono appropriate alla regione e alla cultura che ci abita.


Gli assedi possono coinvolgere decine e decine di unità da entrambe le parti.



Possiamo gestire la nostra compagnia di ventura da una schermata apposita.

## LE ARMI E GLI AMORI

Ci sono molti modi per fare carriera nel mondo di *Warband*, incluse le nozze di convenienza. La campagna dinamica tiene conto della ricca rete di relazioni dinastiche di Calradia, e, come nel nostro Medioevo, le ragazze non sposate sono strumenti politici utili per cementare alleanze ed estendere il proprio potere tramite matrimoni.
Il giocatore può corteggiare una fanciulla partecipando a una delle feste che ogni tanto vengono organizzate proprio per mettere in mostra le candidate (e già la sua notorietà deve essere tale da essere accettato al convivio). Se l'amoroso assalto non finisce subito con cinque dita in faccia, l'eroe può proseguire a base di sonetti (insegnati a pagamento dai vari bardi che popolano il reame) e, quindi, passando a fatti più concreti. Il risultato finale dipende dalla personalità della fanciulla, da quella del padre, dalla posizione della ragazza nella scala sociale, e dai conseguimenti del personaggio. Insomma, è complicato. Incidentalmente, queste rigide convenzioni sociali rendono più difficile per i personaggi femminili trovarsi un compagno.



come in un gioco di ruolo), il giocatore viene calato in un mondo violento e pericoloso, dove ogni colpo di spada e ogni freccia possono significare la morte. *Warband* si svolge su due livelli: in quello strategico dobbiamo muoverci sulla vasta mappa, visitare città, castelli e villaggi, e parlare con i loro abitanti (dagli umili contadini ai sovrani) in cerca di opportunità di lavoro (dal difendere i locali dalla solita banda di malfattori al partecipare a una crociata). Alcune missioni sono più specifiche e possono richiedere la liberazione di prigionieri, la cattura di criminali specifici e perfino fare da scorta a mandrie di animali.

Altrettanto cruciale è il reclutamento e il mantenimento dei membri della nostra compagnia di ventura. Ce ne sono di due tipi: soldati (che possiamo assoldare nelle taverne, raccogliere come volontari nei villaggi o convincere a lavorare per noi se sono nostri prigionieri) e "compagni". Questi ultimi hanno caratteristiche e personalità individuali, storie passate (che sbloccano opportunità e missioni) e talenti specifici. I soldati, al contrario, sono solo "carne da battaglia", ma pretendono comunque vitto e una paga settimanale. In compenso, provvedono alle loro armi, all'equipaggiamento e, accumulando esperienza, "passano di livello", evolvendosi in base alle proprie caratteristiche e cultura. Un umile contadino del nord che parte come volontario armato di forcone potrebbe, un giorno, divenire un terribile cavalleggero vichingo – se sopravvive.

Quando ci muoviamo sulla mappa strategica, intorno a noi succedono mille cose (scandite da un ciclo giorno/notte in tempo reale). Le carovane e i contadini portano merci alle loro destinazioni. Principi e feudatari minori si radunano sotto il vessillo del re e partono per la guerra – oppure fanno ritorno alle loro terre, magari con prigionieri importanti. Banditi e truppe sbandate infestano la landa. Al di fuori dei centri abitati possiamo ottenere informazioni su ciò che ci circonda, grazie a eventuali abilità (nostre o dei nostri compagni) che consentono di avvistare e valutare altri gruppi

## UNA LAMA PER LA GUERRA

***Warband* include tutti i contenuti di *Mount & Blade*, con la trascurabile eccezione di un tutorial differente. L'unico limite è che, al momento in cui scriviamo, non tutti i Mod creati per il titolo precedente sono stati convertiti per *Warband*, ma la comunità ha già assicurato la transizione di quelli più popolari. Specifichiamo questo fatto perché in Rete capita di imbattersi nella possibilità di acquistare entrambi i titoli insieme "con uno sconto": farlo significherebbe ritrovarsi a pagare per una versione inferiore di *Warband* (l'originale *Mount & Blade*) senza alcun reale beneficio.**

## BOTTE TRA TANTI

**Come scritto in queste pagine, *Mount & Blade: Warband* contiene una modalità multiplayer che consente a due o più fazioni di affrontarsi in arene virtuali. Tale modalità non include la campagna, che è pensata come un mondo da esplorare e in cui fare fortuna per un singolo eroe. In compenso, in Rete si stanno già organizzando competizioni e "tornei", mentre un nutrito numero di Mod specifici per il multiplayer è già stato pubblicato sul sito ufficiale. Noi tratteremo approfonditamente questo aspetto di *Warband* nella rubrica Next Level di uno dei prossimi numeri. Nel frattempo, potete trovare Mod e avversari all'indirizzo: http://forums.taleworlds.com (in inglese).**




Ogni personaggio del gioco ha una scheda che riassume quanto sappiamo di lui: informazioni spesso incomplete...



Quando incontriamo eventi interessanti, come l'assedio di un castello, sta a noi decidere se immischiarci o no.



armati, individuare e seguire tracce e così via. Ulteriori notizie si raccolgono parlando con gli abitanti di Calradia, e includono suggerimenti commerciali, novità politiche sulle relazioni tra le fazioni, pettegolezzi sulle dame del regno (utili per pianificare matrimoni d'interesse) e molto altro.

La situazione, però, è in costante evoluzione: il mercato dove pensavamo di vendere le nostre merci può, al nostro arrivo, essere stato ridotto a una rovina fumante da un raid di banditi o da un attacco mirato di un esercito in guerra. Il nobile a cui dobbiamo consegnare un'importante lettera può essere in giro, e dobbiamo informarci su dov'è e trovarlo, magari vagando a caso per giorni. Se, poi, è appena stato preso prigioniero, occorre pensare a qualcosa di creativo.

Entrati in battaglia (sia essa uno scontro campale o un torneo pericoloso solo per il nostro orgoglio), il gioco passa al "cuore" di *Warband*, ovvero gli scontri tattici. Essi si svolgono in un ambiente 3D che, un po' come nella serie *Total War*, rappresenta i territori e le condizioni meteorologiche del luogo: nevi, deserti, foreste, villaggi, città, castelli (possiamo anche partecipare ad assedi, sia come attaccanti, sia come difensori). Il punto di vista è, a scelta, in prima o seconda persona (ovvero dalle nostre spalle, ma molto ravvicinato). Non siamo soli, ma intorno a noi ci sono gli uomini del nostro esercito e quelli di eventuali alleati (alcuni casi particolari, come un agguato in un vicolo, possono però costringerci a cavarcela per nostro conto).

Il combattimento in corpo a corpo o con armi da lancio avviene gestendo agilmente mouse e tastiera: ogni arma, infatti, ha caratteristiche proprie di velocità, danno e modalità d'impiego, ma queste a loro volta sono influenzate dall'abilità specifica del personaggio e da quella del giocatore. Attacchi, parate e spostamenti, infatti, richiedono destrezza e prontezza di riflessi: è perfettamente possibile, con un rapido colpo del polso, parare nella direzione sbagliata, prendendosi una bastonata in faccia dal più umile dei contadini, o terminare una carica a cavallo sferrando un colpo di spada che morde solo l'aria – mentre il nemico ci abbatte il destriero. Il pannello delle opzioni consente di diminuire la difficoltà modificando vari aspetti di *Warband*, come meno danni subiti dal giocatore o attacchi/parate che automaticamente scelgono la direzione migliore. La massima soddisfazione, però, sta nel diventare maestri d'arme al livello più realistico: quello in cui una freccia vagante o una mazzata bene assestata possono significare la fine.

Potremmo dilungarci a lungo sulle meraviglie, le scoperte e le opportunità che ci attendono in *Warband*, ma ciò significherebbe solo rovinare le mille sorprese contenute nel gioco.
Vi diamo solo un esempio: partecipando insieme ad altri all'assedio di un castello, abbiamo tenuto i nostri uomini lontani dalla mischia. Una volta che i nobili sono tornati alle loro case, con il nostro esercito intatto abbiamo fatto i voltagabbana, e travolto la scarsa guarnigione lasciata a guardia della fortezza. Ed eccoci padroni di un castello (evento che, incidentalmente, sblocca una parte gestionale del gioco)! Al re la cosa è piaciuta così poco che, poco dopo, *tutti* i suoi vassalli sono apparsi sotto le nostre mura con le loro armate. Noi, fortunatamente, siamo riusciti a rifugiarci presso il suo peggior nemico. Peccato per i nostri uomini...

## SOTTO LO STENDARDO

*Warband* prevede un sistema di ordini sul campo per i nostri uomini: dopo averli divisi in gruppi, possiamo impartire loro dei comandi come tenere una certa posizione, seguire l'eroe, tirare a volontà, cambiare formazione, caricare... In verità, talvolta non è neppure necessario entrare fisicamente in battaglia: una tattica intelligente può sorprendere il nemico trasformando la lotta in un massacro a senso unico, in una sorta di *Medieval II: Total War* vissuto in prima persona. Per esempio, se l'avversario non ha armi da lancio, è prudente muoversi in una posizione elevata, e attenderlo a piè fermo mentre i nostri arcieri ne assottigliano le file. Al momento più opportuno, quindi, si ordina alla cavalleria di caricare. Anche nei momenti più esaltanti, però, il nostro eroe non deve mai dimenticarsi della freccia vagante.



*Warband* ha qualcosa da offrire a tutti, anche a chi non se la sente di combattere o fare il fuorilegge, e preferisce dirigere gli uomini da lontano o intraprendere una "tranquilla" carriera mercantile. Consigliato senza riserve.

**Vincenzo Beretta**




### IN ALTERNATIVA...

***Oblivion,*** Apr 06, **9**
Un vasto mondo fantasy con la possibilità di forgiare il proprio destino come mago, guerriero, ladro o mille altre strade a nostra scelta.

***Medieval II: Total War,*** Dic 06, **9**
Il governo di un regno e il comando di cruente battaglie campali nell'Europa del Medioevo, in un gioco monumentale.

**info** ■ Casa **Paradox Interactive** ■ Sviluppatore **TaleWorlds Entertainment** ■ Distributore **Internet** ■ Link **http://store.steampowered.com, www.gamersgate.com** ■ Prezzo **€ 6,56 (TaleWorlds), € 29,95 (Steam e GamersGate)** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.taleworlds.com**

**specifiche tecniche**
- Sis. Minimo **CPU 1 GHZ, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 850 MB HD, Internet acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Splendida campagna dinamica**
- **Modalità multiplayer**
- **Ottimo supporto per i Mod**

- **Grafica superata**
- **A tratti frustrante**
- **Certe missioni sono un po' ripetitive**

**L'attesa modalità multiplayer corona uno splendido gioco di ruolo d'azione. La campagna dinamica ricorda classici come *Pirates!*, con guerre, intrighi, amori, gestione di feudi e massima libertà. E, come ciliegina, c'è una fertilissima produzione di Mod.**

**9**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | STORICITÀ | MOD |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 7 | 9 | 9 | 8 | 9 |



■ Un classico scontro medioevale tra Inglesi e Francesi: ora viene visualizzato anche l'arco di tiro (triangolo giallo).



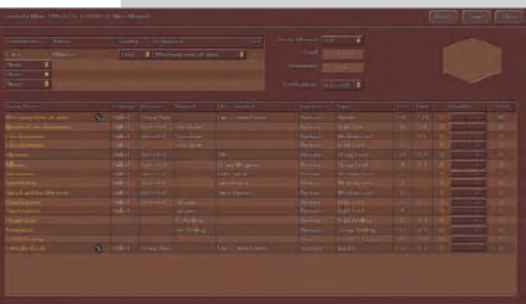
■ La linea romana sta per affrontare l'orda dei ex-schiavi delle guerre servili: notate come, giocando con liste del DAG, i Romani abbiano 22 unità e Spartaco 62.

## PER COMPRARE IL GIOCO

Potrete acquistare *FOG* e le sue espansioni via Internet, sulla pagina www.slitherine.com/games/fog_pc. Il gioco base costa 25 euro circa, le due espansioni 20 euro. Ricordate di scaricare anche le patch (siamo alla 1.25, al momento di andare in stampa) che non sono cumulative – ovvero, l'ultima non comprende tutte le altre e non si installa senza di esse. Ricordiamo che *FOG* è interamente in lingua inglese.

## ESERCITI FAI DA TE

In *FOG* è possibile combattere battaglie storiche (con le espansioni, sono oltre cinquanta), scegliendo da che parte stare e il bilanciamento delle forze; oppure creare una lista di un esercito qualsiasi e farla combattere contro una dello stesso punteggio, controllata da un giocatore in carne e ossa o dal PC. Per assicurare che gli eserciti siano bilanciati, ogni unità ha un costo, determinato dalla sua qualità e dal suo tipo, quindi una formazione di cavalieri in armatura pesante "costerà" 19 punti, mentre un arciere 9 punti o un misero contadino armato alla bell'e meglio solo 2 punti. Esistono molti eserciti, con parecchie variazioni, come la Condotta italiana "milanese", "fiorentina" o "napoletana".



GENERE: WARGAME

# FIELD OF GLORY

"Noi pochi, noi felici pochi, noi banda di fratelli…"

**COME ricorderanno i lettori più attenti, lo scorso febbraio abbiamo recensito *Field of Glory* della software house Slitherine.**

Si tratta di un gioco di strategia tattica, in cui due eserciti dell'antichità si affrontano su un campo di battaglia fatto a esagoni. La particolarità di *FOG* è costituita dall'estrema immediatezza delle regole, che si possono apprendere leggendo velocemente il manuale in PDF installato insieme al gioco. Nonostante l'apparente semplicità, *FOG* tiene conto di molti fattori che spesso, anche nei wargame più di nicchia, non resistono al passaggio dal tavolo con le miniature al monitor per PC. Per esempio, è uno dei pochi tattici in cui contano la direzione verso cui stanno guardando le vostre unità, il raggio di comando dei generali o il fatto di attaccare il nemico sul fianco o sul retro.

Per tutti questi motivi, e per il costo piuttosto contenuto, abbiamo premiato *FOG* con un 8 molto convinto (nonostante una grafica che risulterebbe spartana anche a Leonida). A qualche mese di distanza, Slitherine ha pubblicato degli aggiornamenti e delle espansioni che aggiungono il classico cacio sui maccheroni. Per l'esattezza, ci sono tre grandi novità che faranno la felicità degli

> "Scatenate i mastini della guerra!"

appassionati di *FOG* e, in generale, dei tattici ambientati nel periodo antico. In primo luogo, sono uscite ben due espansioni: *Rise of Rome*, che aggiunge gli eserciti del tardo periodo repubblicano di Roma e quelli dei suoi nemici, e *Storm of Arrows*, che invece catapulta il gioco nel tardo periodo medievale, con decine di unità ed eserciti inediti, dal Borgognone agli Inglesi della guerra dei Cent'anni, dagli Scozzesi agli (apparentemente) imbattibili Svizzeri.

Entrambe le espansioni, inoltre, portano nel gioco base il Digital Army Generator (DAG), che permette di creare il proprio esercito personalizzato e farlo scontrare con altre armate, controllate dal PC o da giocatori in carne e ossa via Internet.

Il DAG, semplicemente, aggiunge una dimensione nuova a *FOG*: oltre ai combattimenti storici, potremo affrontare qualsiasi scontro, da un battaglia in pianura tra la Condotta milanese e i Francesi medievali, a "duelli" anacronistici come Romani repubblicani che nel deserto combattono contro i Danesi medievali. Al di là del puro diletto, il grande vantaggio del DAG è di consentire di giocare online contro altri appassionati ad armi pari – i duelli via Internet basati su battaglie storiche hanno lo svantaggio di mettere sempre uno dei due partecipanti in vantaggio, dato che nella Storia i leader non si incontravano prima dello scontro per decidere quante truppe portare per un combattimento equilibrato.

L'unico neo delle due nuove espansioni di *FOG* è di non installare molte battaglie storiche: tuttavia, considerando l'arrivo del DAG, è un difetto che perdoniamo volentieri. E poi, tra le battaglie, c'è Agincourt, quindi potremo combattere ripetendo gli immortali versi di Shakespeare riferiti a quell'epica pagina della guerra dei Cent'anni.

**Paolo Paglianti**



## IN ALTERNATIVA...

***Rome: Total War,*** Ott 04, 9
Molto più appagante graficamente, ma anche più fantasioso (la fazione egiziana è completamente anacronistica, per esempio), rimane un capolavoro per tutti gli appassionati di wargame.

***Tin Soldiers: Julius Caesar,*** Lug 05, 7½
Meno battaglie e più "statico", non tiene conto di molte variabili che dovrebbero essere presenti in un tattico: rimane un ottimo wargame a turni e a esagoni.

info ■ Casa **Slitherine** ■ Sviluppatore **Slitherine** ■ Distributore **Internet** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 24,90** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.slitherine.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 256 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis Consigliato **CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **Internet**

- Storicamente molto accurato
- Aggiunge il "creatore di eserciti"
- Arriva il periodo medievale!

- Grafica decisamente spartana
- Alcuni meccanismi restano un po' oscuri
- Ci aspettavamo più battaglie storiche

**Il DAG aggiunge un nuovo livello di gioco a *Field of Glory*, grazie al quale ci si potrà affrontare e scannare via Internet, sia in scontri storici, sia in anacronistiche quanto divertenti battaglie tra Romani e Irlandesi medievali. Imperdibile per gli appassionati degli esagoni.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | STORICITÀ | REALISMO |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 6 | 8 | 9 | 8 | 8 |



L'universo di *Star Wolves III* è vasto, ma in larga parte vuoto.



Il design delle navi spaziali di *Star Wolves III* è piuttosto classico.

**GENERE:** GIOCO DI RUOLO/RTS

# STAR WOLVES III CIVIL WAR

L'universo a metà strada tra *Homeworld* e *X*.

**IN INGLESE**

***Star Wolves III*, attualmente, può essere giocato solo in lingua inglese e acquistato online con l'ausilio del servizio Steam (http://store.steampowered.com) o GamersGate (www.gamersgate.com). Sebbene terminologia e dialoghi non siano particolarmente complessi, la considerevole mole di testo potrebbe rappresentare un ostacolo per i meno avvezzi all'idioma di Shakespeare.**

**PER chi è appassionato di titoli ad ambientazione spaziale, che si tratti di strategici più o meno vasti sulla falsariga di *Homeworld* e *Sins of a Solar Empire*, oppure delle cosiddette "space-sim", centrate sulla libertà d'azione e debitrici del mitico *Elite*, l'idea di fondere i due stili di gioco suscita, almeno sulla carta, un certo entusiasmo.**

*Star Wolves III*, ultimo nato di una serie ben più nota in Russia che nei paesi occidentali, si propone di coniugare la gestione tattica in ambiente tridimensionale che ha fatto la fortuna di *Homeworld* con l'universo vasto e liberamente esplorabile proprio della saga di *X* (di Egosoft). Ambizioni elevate, forse troppo, se il risultato è un gioco che, pur non essendo da buttare, rimane comunque fortemente irrisolto e ben lontano dall'eccellenza.

Il titolo di Elite Games Team ci vede nei panni di un mercante spaziale che ha da poco perso tutta la sua flotta, con tanto di equipaggi, per mano di assalitori misteriosi: al comando di una nave da trasporto tanto scalcinata quanto indifesa, il nostro si metterà in testa di svelare l'arcano e, nel frattempo, di raccattare anche qualche credito. Il tutto si sviluppa sullo sfondo di un universo ben delineato, per quanto zeppo di cliché – il conflitto tra un impero galattico oppressivo e una compagine di ribelli, gli affari più o meno loschi delle corporazioni e i pirati siderali non sono propriamente elementi di novità, a ben vedere. Il fatto di impersonare un mercante nel bel mezzo dello spazio sconfinato non deve, però, trarci in inganno: in *Space Wolves III* non c'è quasi nulla che abbia a che fare con il libero commercio, né tantomeno con l'esplorazione autonoma. Al contrario, sarà il gioco stesso a guidarci fin dal principio attraverso una serie di missioni che ci verranno affidate più o meno in sequenza. La sensazione che ne deriva è di noia, complice il fatto che l'assenza di armi a bordo ci porrà in totale balia degli eventi. Fortunatamente, la situazione migliorerà con il procedere delle trama: acquisiremo relativamente presto una nave più potente e gli appositi caccia di supporto, incontreremo nuovi personaggi, e la narrazione stessa si farà più interessante e ricca di bivi,

**"Il gioco scorre su binari di qualità almeno sufficienti"**

pur rimanendo sempre piuttosto lenta e non particolarmente pregnante. Ci troviamo di fronte, in questo senso, a una struttura che recupera alcuni degli aspetti propri di *X* – ci riferiamo a un universo di gioco particolarmente vasto e alla possibilità di acquisire navi sempre più potenti – e li innesta su una struttura narrativa da gioco di ruolo che, pur non essendo rigida, non può nemmeno definirsi aperta. Sono rimasti nel dimenticatoio, invece, gli elementi portanti del capolavoro Egosoft, quali il complesso sistema economico e la facoltà di pilotare le navette in prima persona. Mentre l'assenza del primo depaupera in maniera notevole il titolo, e condanna il giocatore ad aggirarsi per un universo sì sconfinato, ma anche semivuoto e privo d'opportunità, l'idea di sostituire gli scontri diretti con una

**CAPITANO IN PLANCIA**

**Le meccaniche di combattimento di *Star Wolves III* ruotano intorno alla nave madre, allo stesso tempo quartier generale del giocatore e base mobile per i caccia. Nel corso della partita, avremo modo di controllare una certa varietà di vascelli, dai mercantili disarmati fino alle corazzate: l'acquisizione di una nuova nave comporterà, però, l'abbandono di quella precedente.**



Nel corso della campagna avremo modo di acquisire diverse navi madre.

**SHOPPING GALATTICO**

In *Star Wolves III* non è presente un vero e proprio sistema commerciale, ma sarà possibile spendere i crediti guadagnati nel corso delle missioni acquistando "ferri del mestiere" sempre più avanzati nelle apposite stazioni spaziali. Tra gli articoli in vendita: nuovi caccia, armi di vario genere – alcune a tiro rapido, altre particolarmente potenti – e sistemi di ogni tipo, dalle difese antimissile agli scanner. Le possibilità di personalizzazione sono molteplici, ma certo non ai livelli della saga di *X*, ed escludono, peraltro, l'acquisto di nuove navi madri, che potranno essere acquisite solo portando a termine alcune missioni.






La mappa tattica è molto più comoda della visuale tridimensionale per impartire ordini.






I caccia sono agili e veloci, ma spesso piuttosto fragili.

## ASSI DELLO SPAZIO

Elemento portante della struttura di *Star Wolves III* è il sistema di sviluppo dei personaggi, che passa attraverso l'acquisizione di particolari "talenti", a fronte di una spesa in punti esperienza. Sarà così possibile migliorare mira, abilità di pilotaggio, dimestichezza con i sistemi di bordo e una serie di altre caratteristiche utili in battaglia. Una piacevole sfumatura di gioco di ruolo che, però, non pare approfondita a dovere: la scelta della specializzazione iniziale, tra le quattro disponibili, non è particolarmente rilevante, e anche i piloti che incontreremo nel corso dell'avventura non presentano differenze apprezzabili quanto ad abilità e stile di combattimento.





gestione "dall'esterno" in stile RTS non è malvagia, ma soffre di quella stessa dozzinalità che permea più o meno ogni aspetto di *Space Wolves III*.

Sebbene la struttura di fondo non sia poi così lontana da *Homeworld*, lo scarso numero di astronavi controllabili, la sostanziale somiglianza di tutte le navicelle e l'assenza di situazioni tattiche veramente uniche concorrono a determinare un'esperienza RTS fin troppo priva di sfumature.

La stessa aria si respira anche in ambito grafico, tra texture piatte, navi modellate senza troppa attenzione al dettaglio e asteroidi che sembrano fatti con i LEGO. Si salvano gli effetti, occasionalmente in grado di dar vita a qualche spettacolo piacevole. Anche il sonoro va archiviato senza infamia e senza lode: musiche poco incisive e un parlato professionale, ma non certo da Oscar.

Se dai videogiochi, come da tutto il resto, è possibile tratte una lezione, *Space Wolves III* ci insegna quello che già i nostri nonni sapevano più che bene: chi troppo vuole nulla stringe.

Dal punto di vista del fan di space-sim, l'opera di Elite Games è troppo limitata in sé e limitante nei confronti del giocatore; da quello dell'ammiraglio spaziale, non offre una sfida tattica sufficientemente appagante; mentre, infine, il purista del gioco di ruolo, pur apprezzando la presenza di un certo numero di bivi narrativi, lamenterà la penuria di quest secondarie e lo scarso approfondimento di personaggi e situazioni.

D'altra parte, aspettarsi la massima cura per ciascuna delle tre "anime" del gioco sarebbe stato, forse, eccessivo, vista la ristrettezza di budget e la relativa oscurità del marchio. A patto di non prestare troppa attenzione al dettaglio, il gioco scorre senza intoppi su binari di qualità almeno sufficiente ed è in grado di saziare per qualche ora, più o meno come il piatto di pastasciutta un po' scotta che ci si prepara da soli in casa, all'ora di pranzo di un giorno qualsiasi, senza pretendere nulla.

**Claudio Chianese**




### PIRATI E MERCENARI

**Sebbene sia possibile, teoricamente, attaccare qualsivoglia astronave, alla prova dei fatti saranno i pirati a rappresentare i nostri avversari principali: nulla di particolarmente emozionante, dal momento che la varietà di tattiche e armamenti dei filibustieri spaziali è ridotta al minimo. Più interessante la presenza di mercenari, liberamente assoldabili e in grado di fornire un importante supporto nelle missioni difficili.**

### SOLITUDINE COSMICA

**Pur se i programmatori si sono sforzati di delineare un'ambientazione relativamente approfondita e coerente, l'impressione che trasmette *Star Wolves III* è quella di un universo pressoché vuoto. Le navi mercantili e militari che attraversano i vari sistemi sono poco più che comparse, e solo di rado hanno un qualche impatto sull'esperienza del giocatore: l'unica vera azione avviene nel contesto delle missioni.**

### IN ALTERNATIVA...

***X3: Terran Conflict,*** Nov 08, **8½**
L'ultimo capitolo della saga spaziale per eccellenza: un universo sconfinato sospeso tra commercio, battaglie ed esplorazione.

***Sins of a Solar Empire,*** Nat 08, **9**
Una pietra miliare degli RTS ad ambientazione galattica, GMC lo ha allegato all'edizione DVD di dicembre 2009.

**info** ■ Casa **1C Company** ■ Sviluppatore **Elite Games Team** ■ Distributore **GamersGate; Steam** ■ Link **www.gamersgate.com; http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 24,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.1cpublishing.eu**

**specifiche tecniche**
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz , 512 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, 6 GB HD, Internet per acquistarlo**
- Sistema Consigliato **CPU 2,8, 1 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- A metà strada tra lo strategico e il GdR
- Navi personalizzabili
- Campagna ben curata

- Libertà d'azione pressoché nulla
- Grafica deprimente
- Componente strategica limitata

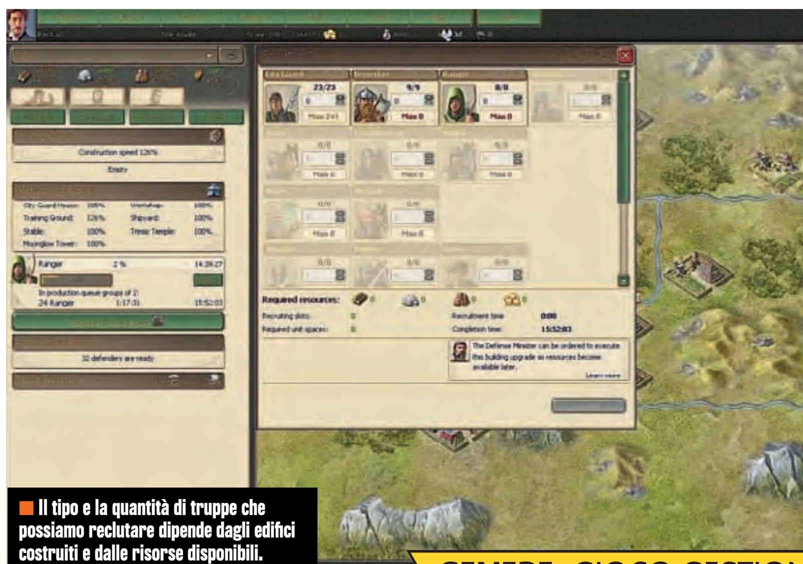
**Un gioco senza troppe pretese, questo *Star Wolves III*, purtroppo privo di mordente. Se all'idea di fondo fosse stata coniugata una maggiore libertà d'azione, il risultato finale sarebbe stato, scommettiamo, di ben altra caratura.**

**6½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | MISSIONI | LIBERTÀ D'AZIONE |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 7 | 7 | 7 | 7 | 5 |

**INSTALLAZIONE, LINGUA E COSTI**

**Per il momento, *Lord of Ultima* è disponibile solo in lingua inglese e tedesca, all'indirizzo www.lordofultima.com. Si gioca direttamente nel proprio browser Internet, senza bisogno di installare un client, e supporta tutti i più comuni. Malgrado ciò, il motore di *LoU* è abbastanza "pesante", e abbiamo trovato difficoltà a giocare su netbook non di ultima generazione. Il gioco è gratuito, anche se, opzionalmente, i giocatori possono acquistare "diamanti" per ottenere dei vantaggi.**



Il tipo e la quantità di truppe che possiamo reclutare dipende dagli edifici costruiti e dalle risorse disponibili.



La mappa strategica è piena di segrete da esplorare e altre città con cui commerciare, allearsi o fare guerra.

**GENERE:** GIOCO GESTIONALE

# LORD OF ULTIMA

## Un browser game per aiutare Lord British!

**IL mondo di Sosaria (ambientazione della classica serie di GdR *Ultima*) si è frantumato in mille "schegge" – ovvero, più prosaicamente, nei vari server di *Ultima Online*.**

Dai "resti" della catastrofe emerge il mondo di Caledonia. Aspiranti principi, partendo da un umile villaggio, sono chiamati a riportare ordine e prosperità forgiando nuovi regni in queste terre vergini. È questo l'espediente (che di *Ultima* sfrutta solo il nome e poco altro) per lanciare il nuovo browser-game gratuito di EA: un gestionale ambientato in un medioevo fantastico. Ogni giocatore inizia con alcune risorse (legno, pietra, ferro e cibo) e un fazzoletto di terra difeso da una muraglia. Entro i suoi confini ci sono altre risorse, che vanno estratte costruendo edifici appositi. Altre strutture consentono, invece, di reclutare unità militari di vario tipo e potenza.

La posizione degli edifici è importante: un taglialegna situato vicino a due boschi invece che a uno renderà di più. Ma il terreno sviluppabile è limitato; l'alternativa è, dunque, "migliorare" il livello delle strutture – azione che però richiede molte risorse. Inoltre, costruire e reclutare richiede tempo (ai livelli più elevati, anche diverse ore). A ciò si aggiunga che le azioni si svolgono una alla volta, e decidere l'ordine in cui compierle è cruciale (meglio una fattoria subito o un capanno di livello elevato tra qualche ora – che però decurterà il tempo di sviluppo di tutti gli edifici successivi?).

A livello strategico, il villaggio è posizionato in una landa costellata da altri giocatori (con i quali si può commerciare, stringere alleanze o "organizzare" guerre) e da "dungeon". Questi ultimi possono essere razziati da gruppi di nostri soldati, che, se non vengono spazzati via, riporteranno a casa vari oggetti utili.

> "Chi ci investe denaro vero avrà un vantaggio strategico"

*Lord of Ultima* è strutturato in modo da poter pianificare le successive fasi di sviluppo mettendo "in coda" ciò che si vuole costruire o reclutare (magari durante la pausa pranzo) e quindi di "dimenticarsene" per un po'. Sulla distanza, però, inizia a mostrare qualche problema. Accettiamo pure che chi ci investe denaro vero avrà un vantaggio strategico. Ma, una volta sviluppata la nostra prima città e avviate le necessarie attività nella seconda, ci si accorge come il tutto stia diventando ripetitivo.

A ciò si uniscono alcune scelte di design infelici. Perché non è consentito decidere da dove partire sulla mappa, così da poter giocare con i propri amici? Come funzionano esattamente i combattimenti (il gioco fornisce solo informazioni generiche sulle varie truppe)? In più, raggiungere i dungeon per ottenere diamanti e oggetti, spesso, richiede un sacco di tempo, e sembra quasi che EA desideri, in questo modo, invogliare i giocatori a spendere qualche soldino...

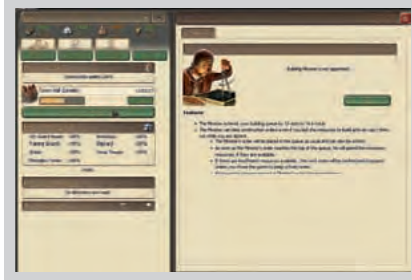
*Lords of Ultima* è un titolo dalle fondamenta molto solide, che renderà piacevoli le vostre giornate per almeno qualche tempo. Se vuole continuare su questa strada, però, EA dovrà iniziare a rifinirne alcuni dei meccanismi, e a pensare a come dare un po' più di varietà ai contenuti.

**Vincenzo Beretta**



### IL PREZZO DEI DIAMANTI

La valuta più pregiata in *Lords of Ultima* sono i diamanti. Con essi è possibile comprare oggetti che consentono di sviluppare più rapidamente il proprio regno, manufatti magici o ministri (come il "Ministro delle Costruzioni", che consente di aumentare il numero massimo di edifici in "coda" da 6 a 16). L'uso di tutte queste opportunità è assolutamente opzionale, ma è ovvio che chi se ne avvale godrà di un vantaggio rispetto agli avversati. Come in altri giochi online "free-to-play", però, i diamanti hanno un costo in denaro reale: si possono acquistare direttamente dal sito di *LoU* tramite carta di credito o ricaricabile, PayPal e altri sistemi di pagamento comuni in Rete. Il numero di oggetti magici impiegabili ogni giorno è, però, limitato dal punteggio di Mana del giocatore: una caratteristica che aumenta gradualmente in base al successo nel corso della partita.



**IN ALTERNATIVA...**

***The Settlers 7,*** Mag 10, **8½**
La nuova avventura dei piccoli "settler" è tra le migliori in assoluto della serie. Attenzione, però, al sistema di protezione, che richiede di restare collegati a Internet per l'intera durata della partita.

***Anno 1404,*** Ago 09, **7½**
Esponente di una rinomata serie di gestionali storici, vanta una giocabilità immediata, unita a una veste grafica assai piacevole.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Phenomic** ■ Distributore **Internet** ■ Link **www.lordofultima.com** ■ Prezzo **Gratis** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet **www.lordofultima.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Processore 1 GHZ, 512 MB RAM, Connessione a Internet**
- Sistema Consigliato **Processore 2 GHz**
- Multiplayer **Internet**

- Intrigante sistema gestionale
- "Code" di pianificazione
- Alleanze, raid e guerre

- Pagare consente vantaggi strategici
- Motore di gioco un po' pesante
- Scelte di design discutibili nella versione iniziale

**Un manageriale divertente e intrigante, che permette a tutti di giocare in modo "cadenzato" dedicandogli qualche minuto ogni giorno. Purtroppo, è funestato da scelte di design infelici, mentre l'idea che pagando si ottengono sostanziali vantaggi è un po' fastidiosa.**

**6½**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | PIANIFICAZIONE | CONTENUTI GRATUITI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | N.D. | 7 | 7 | 7 | 6 |



Quando si utilizza la visione del futuro di Max, aspettatevi di vedere apparire immagini bizzarre.




La gestione delle conversazioni è più snella, grazie alla "ruota tematica".

## CONIGLI PARANORMALI DEL TERZO TIPO

Un misterioso quanto provvidenziale artefatto alieno regala a Max poteri psichici che si riveleranno utilissimi nel corso dell'avventura. Per sfruttarli, è sufficiente cliccare sull'icona del personaggio (in alto a destra sullo schermo), selezionare l'abilità che si desidera usare al momento dall'apposito anello e seguire le relative istruzioni. Per esempio, Max può assumere la forma di un qualsiasi oggetto di cui sia disponibile un'immagine (come un quadro): nelle prime battute di gioco, per la gioia di Sam, diventerà un utilissimo bazooka.



## IN INGLESE

*Sam & Max 301: The Penal Zone* è proposto in lingua inglese, con la possibilità di attivare i sottotitoli (sempre in inglese) per seguire con maggiore facilità i divertenti dialoghi dei personaggi. Come in passato, un futuro doppiaggio in italiano è da escludere, ma c'è una buona probabilità che venga distribuita successivamente una versione del gioco che preveda la traduzione del testo a schermo nella nostra lingua. Il gioco è acquistabile su Steam al prezzo complessivo di 32,99 e comprende tutti e cinque gli episodi, la cui pubblicazione è prevista con cadenza mensile.

**GENERE:** AVVENTURA GRAFICA

# SAM & MAX 301: THE PENAL ZONE

## Un nuovo avvio di stagione, a base di alieni e sorprese.

**SONO mancati dalla scene per due anni, ma al loro ritorno Sam & Max si trovano già in un bel guaio: intrappolati in un'astronave, in balia di un misterioso scimmione.**

Cosa sarà capitato, questa volta ai nostri eroi? E, soprattutto, come ha fatto Max a ottenere dei poteri psichici a dir poco strabilianti? Dopo due intere stagioni e un totale di ben 11 episodi, il pericolo di confezionare un gioco privo di qualsiasi spunto innovativo o, perlomeno, stuzzicante era abbastanza elevato. Pertanto, non stupisce affatto la decisione di Telltale Games di inserire, in una struttura da avventura grafica classica, un elemento completamente nuovo per la serie: un marchingegno futuristico capace di dotare Max di alcuni buffi poteri. Fra questi, la capacità di teletrasportarsi, osservare il futuro o mutare forma: tutte abilità indispensabili per portare a termine l'avventura, ma di cui non sarà necessario abusare per risolvere gli enigmi proposti.

> "Ambienti e personaggi sono più dettagliati e curati"

Grazie ai suoi poteri paranormali, quindi, Max acquisisce un ruolo più ampio nella meccanica di gioco che vede ancora Sam come effettivo personaggio principale, ovvero colui che ha accesso all'inventario ed è liberamente manovrabile sulla scena. A tal proposito, questa terza stagione porta con sé un'ulteriore novità, ovvero un sistema di controllo molto simile a quello di *Tales of Monkey Island*, che immola il caro vecchio punta e clicca a favore dell'uso delle frecce direzionali (o dei tasti WASD), del gamepad e di un joystick virtuale gestibile con il mouse. I motivi di questa scelta possono essere molteplici, ma non passa inosservato il fatto che il gioco non è stato sviluppato parallelamente anche per Nintendo Wii (come i precedenti), bensì per PlayStation 3, dotata un tipo di controller tradizionale che ben si adatta al nuovo sistema di comando. Questo passaggio di consegne fra console diventa evidente anche sul piano grafico. Rispetto al passato, dunque, i giocatori su PC gusteranno ambienti e personaggi più dettagliati e curati, pur senza gridare al miracolo.

*The Penal Zone* non si discosta granché dagli standard offerti dalle precedenti serie a capitoli per quanto riguarda i toni sarcastici, la sceneggiatura, la durata (3-4 ore) nonché il livello di difficoltà, persino leggermente al di sotto della media. Come esordio di stagione c'è di che ritenersi soddisfatti, specie alla luce dei nuovi poteri del pestifero Max. Cosa ci riserverà, tra un mese, il prossimo episodio?

Elisa Leanza






## RESTYLING DEI DIALOGHI

Il vecchio sistema di gestione dei dialoghi basato su un elenco verticale di frasi lascia il posto a una "ruota tematica" con al centro un'icona interattiva del personaggio (che segue il puntatore muovendo la testa) circondata dai vari argomenti di conversazione disponibili. In questo modo, è più semplice adocchiare subito la frase da dire, poiché non è necessario leggere tutto il testo della battuta.

## IN ALTERNATIVA...

***Sam & Max – Season One,*** Lug 07, 7½
L'esordio del formato episodico delle avventure di Sam & Max, nonché geniale intuizione di Telltale Games che scopre una formula di successo.

***Sam & Max – Season Two,*** Giu 08, 7½
La seconda stagione è anche più frizzante della prima, complici una serie di piccole migliorie apportate dagli sviluppatori.

info ■ Casa **Telltale Games** ■ Sviluppatore **Telltale Games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 32,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.telltalegames.com/samandmax/thedevilsplayhouse**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 128 MB, 460 MB HD, Internet per acquistarlo**
- Sis Consigliato **CPU 3 GHz, 2 GB RAM, Scheda 256 MB**
- Multiplayer **No**

- **Grafica migliorata**
- **Novità nella struttura di gioco**
- **Trama divertente**

- **Enigmi semplici**
- **Breve durata**
- **Poche novità nelle ambientazioni**

**Le novità strutturali ed estetiche di questa terza stagione sono le caratteristiche più importanti del ritorno del dinamico duo investigativo. Come sempre, c'è da aspettarsi che i nuovi spunti vengano sviluppati in maniera convincente anche negli altri quattro episodi previsti.**

**7**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | TRAMA | ENIGMI |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 7 | 7 | 7 | 7 |




■ Quando si modifica il percorso prefissato del clone, questo si intontisce e si ferma.




■ È importante tenere a mente che i cloni eseguono il movimento in loop, ricominciando l'azione una volta finita.



**IN ITALIANO**

**A ribadire il legame con il cinema muto, in *Winterbottom* è assente qualsiasi tipo di dialogo e narrazione parlata. Il menu di gioco e i cartelli descrittivi sono interamente tradotti in un italiano spiritoso e ricercato, che tenta, con discreto successo, di riproporre rime e giochi di parole di vario tipo.**



GENERE: ROMPICAPO

# THE MISADVENTURES OF P.B. WINTERBOTTOM

## Tempismo, Winterzucca! Tempismo!

**ACHIEVEMENT**

***Winterbottom* si acquista sulla piattaforma digitale di Valve (http://store.steampowered.com) e prevede 12 risultati di Steam, molti dei quali verranno ottenuti finendo normalmente il gioco. Per gli altri, sarà necessario impegnarsi come si deve, cimentandosi anche nelle sfide bonus a tempo.**

**IN ALTERNATIVA...**

***Braid*, Giut 09, 9**
Un rompicapo tosto mascherato da gioco di piattaforme, che punta tutto sulla capacità di riavvolgere il tempo. Un'esperienza ai limiti della follia.

***Portal*, Nov 07, 9**
Vi piacciono i paradossi spazio-temporali e i loop? Allora è impossibile che non abbiate giocato Portal. In caso contrario, rimediate subito.

**L'ambientazione ricorda facilmente i film di Georges Méliès, che tornano alla mente anche grazie alla grafica in bianco e nero, ai "cartelli" d'intermezzo che costituiscono l'unica forma di narrazione e al commento musicale.**

Il protagonista, invece, non è un astronauta, bensì l'ingordo Winterbottom, talmente goloso di torte da essere disposto ad affrontare le situazioni più impossibili per raggiungere i suoi agognati dolcetti. Se in *Braid* il motivo conduttore era il controllo del tempo, in *The Misadventures of P.B. Winterbottom* (una volta installato su PC, il titolo sarà in italiano: *Le Disavventure di P. B. Winterbottom*) si deve sfruttare la possibilità di registrare i movimenti del protagonista per poi farli eseguire a un imprecisato numero di cloni. Ogni livello del gioco (cinquanta in totale, più altri bonus, suddivisi in cinque mondi in cui sono presenti dinamiche e meccanismi diversi) contiene un certo numero di torte, che devono essere acciuffate dal nostro eroe o dai suoi cloni. Alcuni dolci speciali possono essere raccolti solo dai cloni, altri devono essere raggiunti in un ordine preciso, altri ancora scompaiono dopo qualche secondo, e così via. Ogni scusa è buona per complicare la vita di Winterbottom, che deve spremersi le meningi per pianificare ogni sua mossa, calcolare le tempistiche per attivare gli interruttori giusti e, soprattutto, registrare i movimenti da far effettuare ai suoi cloni in modo che tutto funzioni senza intoppi.




> "C'è anche un (abbondante) pizzico di *The Incredible Machine*"

Nelle avventure di Winterbottom c'è anche un (abbondante) pizzico di *The Incredible Machine*. Ogni azione, infatti, deve costituire un pezzo di un ingranaggio perfetto e puntuale, capace di sortire esattamente l'effetto sperato. Winterbottom e copie possono saltare, camminare, restare immobili e colpire per attivare interruttori o per lanciarsi vicendevolmente. In "Più facile a farsi che a dirsi", spieghiamo nel dettaglio la meccanica di gioco, che dall'inizio alla fine mette alla prova la vostra intelligenza, stuzzicandola con una curva di difficoltà tutto sommato dolce e ben calibrata.

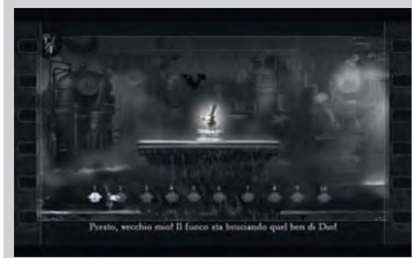
Lo stile grafico "anticato" lo si odia o lo si ama. Nel nostro caso lo abbiamo amato, pur non potendo fare a meno di notare le limitate animazioni del protagonista, sicuramente migliorabili. Un'ultima nota di merito va ai livelli bonus, capaci di stuzzicare lo spirito competitivo del giocatore proponendo sfide a tempo che, con i relativi risultati, rimpolperanno le combattive classifiche online.

**Elisa Leanza**




### PIÙ FACILE A FARSI CHE A DIRSI

Ecco un esempio di un tipico livello del gioco, che spesso viene visualizzato nella sua interezza in un'unica schermata. Il nostro golosastro deve raccogliere le torte nell'ordine indicato e il loro alone azzurro indica che, in questo caso, possono essere prese solo da un clone. Il numero di cloni disponibili contemporaneamente è indicato dalla cifra in alto a sinistra: in questo caso, l'unica "copia" azionabile deve percorrere il livello da sinistra a destra, mentre Winterbottom tiene premuto un interruttore per spegnere le fiamme che avvolgono le torte. Facile? Insomma. Per far sì che il clone effettui questa azione, deve prima compierla l'originale... ma chi si occuperà di tenere premuto il pulsante nel frattempo?



**info** ■ Casa **2K Play** ■ Sviluppatore **The Odd Gentlemen** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 3,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.winterbottomgame.com**

**specifiche tecniche**
➤ Sis. Min **CPU 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 128 MB, 500 MB HD, Internet per acquistarlo**
➤ Sistema Consigliato **CPU dual core, 1 GB RAM, Scheda 256MB**
➤ Multiplayer **No**

- Stile particolare
- Idea originale
- Mai frustrante

- Animazioni migliorabili
- A tratti troppo facile
- Musica bella, ma ripetitiva

**Considerando il prezzo stracciato a cui viene offerto su Steam, *The Misadventures of P.B. Winterbottom* varrebbe la spesa anche se fosse acquistato per semplice curiosità, ma vi troverete fra le mani un titolo ben confezionato e assolutamente accattivante.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | ENIGMI | ORIGINALITÀ |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 7 | 8 | 8 | 8 | 8 |




Le parate migliori non sono frutto di scudi, ma di ottimi riflessi.

Quanto più sono grossi, tanto più fanno rumore quando cadono.

**ACHIEVEMENT**
**La lista degli Steam Achievement è composta da 26 trofei, ottenibili, tra le altre cose, vincendo delle partite in tutte le modalità, collezionando la gamma completa di potenziamenti o parando dieci colpi di spada consecutivamente. La conquista dei trofei non appare in una piccola finestra, ma viene visualizzata da chiassose scritte luminose ben visibili anche agli avversari.**

**GENERE:** COMBATTIMENTI MULTIPLAYER

# PLAIN SIGHT

## La movimentata arte robotica della katana.

### CONFEZIONE REGALO

Come altri giochi di natura prettamente multiplayer, *Plain Sight* viene proposto su Steam anche in "confezione" da quattro, a un prezzo del 25% inferiore rispetto all'acquisto di altrettante copie separate. In pratica, pagando 27 euro si ottiene la possibilità di giocare e regalare la medesima esperienza ad altri tre amici elencati nella community di Steam. Scegliere i fortunati destinatari della nostra generosità è un'operazione che si può svolgere senza fretta: una volta acquistato il pacchetto, le copie extra vengono infatti elencate a tempo indeterminato nel menu Gestisci regali dell'applicazione di Valve.

**VESTIRE i panni di un robottino saltellante e impugnare una katana con intenzioni bellicose non è un'attività che necessiti di particolari giustificazioni, perlomeno è ciò che pensano gli autori britannici di *Plain Sight*, l'ennesimo titolo "indie" acquistabile per pochi euro attraverso Steam.**

I metodi spicci sembrano caratterizzare l'intera produzione, che, dopo un tutorial di due minuti e una rapida registrazione online, proietta il giocatore in una serie di arene multiplayer tridimensionali abitate da piccoli robot agguerriti, il cui unico scopo è quello di farsi strada nel punteggio a colpi di lama giapponese. La meccanica di gioco è altrettanto asciutta: i movimenti dei buffi androidi si sviluppano in tutte le dimensioni e sono accompagnati da un'immediata colorazione delle pareti calpestate, nonché da una scia luminosa. Quest'ultima è indispensabile a individuare i nemici, in un mondo in cui la gravità ridotta permette ampi balzi alla *Super Mario Galaxy*. L'unico modo per colpire gli avversari consiste nell'agganciarli visivamente per qualche instante e fare partire un rapido quanto devastante fendente, che può essere deviato o schivato con prontezza di riflessi, o con l'aiuto di uno scudo energetico ottenibile salendo di punteggio durante la partita. Le dimensioni dei robot, e di conseguenza la portata dei loro colpi, crescono con l'aumentare delle uccisioni,

> "*Plain Sight* lascia molto spazio al pensiero"

ma collezionare vittime non è sufficiente a vincere. Per incamerare i punti, utili in classifica e da spendere in potenziamenti quali velocità, maggiore ampiezza dei salti e capacità di prevenire gli assalti, bisogna infatti far esplodere il proprio androide dopo aver inanellato alcune uccisioni, prima che il frutto dei nostri sforzi ci venga sottratto da qualche altro subdolo automa.

Di conseguenza, ci si ritrova a scegliere tra potenza e punteggio, vedendo l'eccessiva avidità sistematicamente punita dai giocatori più astuti. Non che *Plain Sight* lasci molto spazio al pensiero: durante le partite, di lunghezza variabile dai 5 ai 15 minuti, non si fa altro che correre, saltare, colpire e parare freneticamente, in un incessante piroettare di scie colorate che diventano più intense e corpose man mano che si accumula energia. I potenziamenti acquisiti durante il match diventano decisivi negli ultimi minuti di gioco, quando i robot muniti di scudi e capaci di saltare da una parte all'altra del livello con un solo balzo iniziano a collezionare rapidamente vittime tra i meno agili e i poco accorti. In aiuto dei neofiti, però, arrivano spesso delle stelle contenenti poteri speciali quali invisibilità o katane fiammeggianti, capaci di tagliare gli scudi come burro.

Tutti i poteri vengono persi a fine partita, sottolineando la reale natura di un titolo perfetto per distrarsi pochi minuti alla volta, ma dotato di una rigiocabilità rinforzata da cinque modalità differenti. Tra queste, ci sono i classici scontri tra squadre, la cattura della bandiera e una buffa battaglia cooperativa con il potente Botzilla, colossale robot mascherato come il quasi omonimo rettile radioattivo giapponese.

Pochi fronzoli e molta sostanza insomma, per un *Plain Sight* tanto basilare, quanto divertente.

**Davide Giulivi**




**IN ITALIANO**
**I pochi menu del gioco e i messaggi che appaiono durante gli scontri sono stati tutti tradotti in italiano. L'audio non ha subito adattamenti, visto che i piccoli robot si limitano a emettere clangori e "versi" metallici.**



**IN ALTERNATIVA...**

***Quake Live,*** Ott 08, **9**
Visuale in soggettiva e assenza di armi bianche, ma stessa azione frenetica e immediata. Giocabile gratuitamente visitando il sito quakelive.com

***Madballs in Babo: Invasion,*** Feb 10, **8½**
Altro titolo "indie" in cui delle sfere armate fino ai denti rotolano per lunghi livelli pieni di nemici, cooperando online per raggiungere l'obiettivo.

info ■ Casa **Beatnik games** ■ Sviluppatore **Beatnik games** ■ Distributore **Steam** ■ Link **http://store.steampowered.com** ■ Prezzo **€ 8,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.plainsightgame.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D DX 9, 300 MB HD, Connessione a Internet**
- Sis Consigliato **CPU 2,4 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D DX 9**
- Multiplayer **Internet**

**Pro:**
- Molto dinamico
- Visivamente accattivante
- Giocabilità immediata

**Contro:**
- Poche modalità di gioco
- Sonoro minimale
- Piuttosto frenetico

**Immediato e visivamente accattivante, *Plain Sight* merita di essere preso in considerazione da chi è alla ricerca di un gioco in multiplayer frenetico, brutale e senza fronzoli. Il rapporto prezzo/longevità, poi, ha pochi rivali.**

**8**

| GRAFICA | SONORO | GIOCABILITÀ | LONGEVITÀ | MULTIPLAYER | I.A. |
|---|---|---|---|---|---|
| 7 | 6 | 8 | 8 | 8 | 6 |

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo attorno a Washington DC, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

# GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

## I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

**Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!**



**Quantum of Solace**
**BANNED.Neon**
007 raggiunge sempre l'Obiettivo!



**Napoleon: Total War**
**GMC.Homer**
"Hold Fast!"



**DOW II Chaos Rising**
**GMC.Pettinato**
"Nessun mistero!"



**GTA: Episodes from Liberty City**
**GMC.Pape**
"Non mi sono pentito!"



**Flight Simulator 2004**
**GMC.Dario**
"Occhio alla cenere!"

## SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

**LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry, Doom 3**

**1) CRYSIS**
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 07 **Voto: 9**
**Trucchi:** Feb 08/Ott 08
**Demo:** Nat 07

Lo sparatutto che si è avvicinato di più a un 10 di GMC. A patto di avere un PC sufficientemente potente, è l'FPS da avere.



**2) BIOSHOCK 2** Mar 10 VOTO 9
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Il grande seguito di un capolavoro! Trama avvincente e giocabilità impeccabile, in un FPS da non perdere.

**3) HALF-LIFE 2 ORANGE BOX** Nov 07 VOTO 9
Casa: Valve/EA Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nat 07 **Demo:** DVD Feb 05
Un pacchetto da non lasciarsi sfuggire: *HL 2*, gli *Episodi 1* e *2*, *Portal* e *Team Fortress 2*.

**4) COD MODERN WARFARE 2** Nat 09 VOTO 9
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Un grande FPS, con una campagna single player breve, ma una sezione multiplayer colossale.

**5) F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN** Feb 09 VOTO 9
Casa: Warner Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** nessuno
Il ritorno della paura e della piccola e diabolica Alma non poteva essere più trionfale.

## GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

**LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2**

**1) ARMA: ARMED ASSAULT**
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 **Voto: 8**
**Trucchi:** Set 07
**Demo:** DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder.



**2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2** Ago 07 VOTO 9
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia.

**3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD** Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Giu 05 **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

**4) BIA HELL'S HIGHWAY** Nov 08 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Il terzo episodio della serie *Brothers in Arms* è tra i migliori sparatutto tattici sulla piazza.

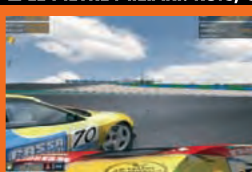
**5) RAINBOW SIX VEGAS 2** Mag 08 VOTO 8 ½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Ritmo eccellente e ottima struttura dei livelli: la squadra Rainbow va ancora a segno.

## SIMULATORI DI GUIDA

**LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001**

**1) GTR 2**
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Set 06 **Voto: 9**
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.



**2) RFACTOR** Set 07 VOTO 9
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

**3) GT LEGENDS** Nov 05 VOTO 8 ½
Casa: Atari Distributore: Atari
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

**4) IRACING** Set 08 VOTO 8 ½
Casa: iRacing.com Distributore: Internet
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Che amiate le corse su ovali o su strada, questa simulazione online saprà soddisfarvi a pieno.

**5) COLIN MCRAE: DIRT 2** Nat 09 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Gen 10
Uno dei migliori giochi di guida disponibili su PC: frenetico, spettacolare e divertente.

## STRATEGIA IN TEMPO REALE

**LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer**

**1) NAPOLEON: TOTAL WAR**
Casa: Sega Distributore: Halifax
Prova: Mar 10 **Voto: 8½**
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Nessuno

Utilizza lo stesso motore del più completo *Empire* per mettere in scena il miglior gioco sul periodo napoleonico apparso finora su PC.



**2) COMPANY OF HEROES** Ott 06 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
**Trucchi:** Dic 06/Gen 09 **Demo:** DVD Ott 06/Feb 08
Il meglio degli RTS moderni con la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

**3) SUPREME COMMANDER** Mar 07 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: Halifax
**Trucchi:** Mag 07 **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

**4) WORLD IN CONFLICT** Nov 07 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Sierra
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Nov 07
Uno degli RTS più riusciti degli ultimi anni, con un'ottima grafica e una giocabilità sublime.

**5) DAWN OF WAR II** Feb 09 VOTO 9
Casa: THQ Distributore: THQ
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
L'atmosfera di "Warhammer 40.000" è stata ricreata alla perfezione, e la campagna single player è esaltante.

## STRATEGIA A TURNI

**LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers**

**1) CIVILIZATION IV**
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 05 **Voto: 9**
**Trucchi:** Mar 06
**Demo:** DVD Nat 05/Ott 07

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.



**2) EUROPA UNIVERSALIS ROME** Giu 08 VOTO 8
Casa: Paradox Distributore: Blue Label
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Giu 08
Imperdibile per chi vuole rivivere le vicende che portarono Roma a dominare il Mediterraneo.

**3) AOW SHADOW MAGIC** Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
**Trucchi:** Mar 05 **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

**4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2** Apr 06 VOTO 8
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
**Trucchi:** Lug 06 **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un'interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

**5) HEROES OF M&M V** Giu 06 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Gioco completo:** Ott 07 **Trucchi:** Ago 06/Nov 07
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga.

## GIOCHI SPORTIVI

**LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup, Links, Advantage Tennis**

**1) PRO EVOLUTION SOCCER 2010**
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Dic 09 **Voto: 8½**
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Dic 09

Continua a essere la migliore simulazione di calcio su PC, con gli "stili di gioco" e tutto il resto, ma serve un vero rinnovamento!



**2) FIFA 10** Dic 09 VOTO 6 ½
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Dic 09
La grafica si è riportata al passo coi tempi, ma l'impianto di gioco necessita ancora di una rivoluzione.

**3) NBA 2K10** Dic 09 VOTO 8 ½
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore simulazione di basket del pianeta videoludico: giocabilità sublime e grafica strabiliante.

**2) NHL 06** Ott 05 VOTO 8
Casa: EA Sports Distributore: DDE
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni.

**3) TOP SPIN 2** Nat 06 VOTO 7
Casa: Aspyr Distributore: Blue Label
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante.

## GESTIONALI

**LE PIETRE MILIARI:** SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

**1) THE SIMS 3**
Casa: EA Distributore: EA; Leader; Cidiverte
Prova: Lug 09 **Voto: 9**
**Trucchi:** Set 09
**Demo:** Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova, arrivando a simulare la vita sociale di un'intera cittadina.



**2) CITIES XL** Dic 09 VOTO 8½
Casa: Monte Cristo Distributore: Namco Bandai
**Trucchi:** Nessuno **Guida:** Nessuno
Un grande gestionale urbanistico, divertente se giocato da soli e rivoluzionario se affrontato online.

**3) THE MOVIES** Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
**Trucchi:** Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro.

**4) FOOTBALL MANAGER 2010** Nat 09 VOTO 8½
Casa: Sega Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nat 09
Anche quest'anno, SI Games si riconferma al vertice della classifica dei gestionali calcistici.

**5) CAESAR IV** Dic 06 VOTO 8
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
**Trucchi:** Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma.

## AVVENTURE

**LE PIETRE MILIARI:** Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

**1) THE LONGEST JOURNEY**
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 **Voto: 8**
**Soluzioni:** Feb 01/Mar 01
**Gioco completo:** Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



**2) CULPA INNATA** Gen 08 VOTO 8½
Casa: Momentum Distributore: Imp. parallela
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Enigmi ben calibrati e tematiche capaci di far riflettere per una bella avventura nel futuro.

**3) THE MOMENT OF SILENCE** Gen 05 VOTO 8½
Casa: Digital Jester Distributore: E2 Newave
**Soluzione:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama.

**4) SYBERIA II** Apr 04 VOTO 8
Casa: Microids Distributore: Blue Label
**Soluzione:** Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate.

**5) JACK KEANE** Giu 08 VOTO 8
Casa: FX Interactive Distributore: FX Interactive
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Apr 08
Protagonisti simpatici ed enigmi con più soluzioni: le avventure vecchio stile tornano in gran spolvero.

## AZIONE/AVVENTURA

**LE PIETRE MILIARI:** Tomb Raider, Prince of Persia, Gods, Mafia, Outcast, Max Payne

**1) ASSASSIN'S CREED II**
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Apr 10 **Voto: 9**
**Sol. Completa:** Apr 10, Mag 10
**Demo:** Nessuno

Un grande seguito con un'ambientazione fantastica e un sistema di gioco semplice, ma accattivante. Da provare senza riserve.



**2) SPLINTER CELL: CONVICTION** Mag 10 VOTO 8½
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Una serie classica torna ai fasti degli esordi. *Conviction* è un po' breve, ma è un gioiello del genere Stealth.

**3) RESIDENT EVIL 5** Ott 09 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Uno dei migliori survival horror degli ultimi anni. Il consiglio è di affrontarlo con un amico.

**4) BATMAN: ARKHAM ASYLUM** Nov 09 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Halifax
**Trucchi:** Mar 10 **Demo:** DVD Nov 09
Il Cavaliere Oscuro in un gioco d'azione/picchiaduro/stealth da non perdere.

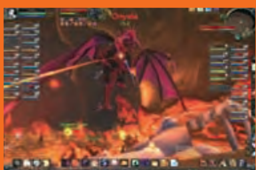
**5) PROTOTYPE** Lug 09 VOTO 8½
Casa: Activision Blizzard Distributore: Activision Blizzard
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Combattimenti, potenziamenti ed esplorazione combinati in un grande gioco d'azione.

## MMORPG

**LE PIETRE MILIARI:** Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

**1) WORLD OF WARCRAFT**
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 **Voto: 9**
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



**2) GUILD WARS** Lug 05 VOTO 8
Casa: NCsoft Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
L'esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile.

**3) AGE OF CONAN** Ago 08 VOTO 9
Casa: Eidos Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Grafica notevole e un sistema di combattimento innovativo, nel mondo immaginato da Robert E. Howard.

**4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE** Giu 07 VOTO 8½
Casa: Codemasters Distributore: DDE
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza, ma sempre spettacolare.

**5) WARHAMMER ONLINE** Dic 08 VOTO 8
Casa: EA Distributore: EA/GOA
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Il fantasy gotico di "Warhammer", nella sua incarnazione online, appaga e diverte.

## GIOCHI DI RUOLO

**LE PIETRE MILIARI:** La saga di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind, Planescape: Torment

**1) FALLOUT 3: GOTY EDITION**
Casa: Bethesda Distributore: Namco Bandai Prova: Dic 09 **Voto: 9**
**Sol su PDF:** Gen 09, **Trucchi:** Apr 09
**Demo:** Nessuno

Un gioco di ruolo con centinaia di locazioni da esplorare, decine di quest da risolvere in modi diversi, una trama atomica e tutte le espansioni.



**2) DRAGON AGE: ORIGINS** Dic 09 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte; Leader
**Missioni secondarie:** Feb 10 **Demo:** Nessuno
Una bellissima storia, che ognuno vivrà in modo diverso, e uno dei migliori GdR degli ultimi anni.

**3) THE WITCHER** Dic 07 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Un'opera che vi terrà incollati al monitor per molto tempo, proponendovi uno dei migliori GdR.

**4) NEVERWINTER NIGHTS 2** Nov 06 VOTO 9
Casa: Atari Distributore: Atari
**Trucchi:** Gen 07/Dic 08 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D".

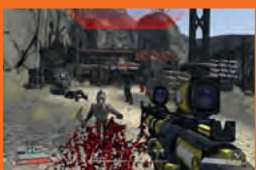
**5) MASS EFFECT** Ago 08 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Leader e DDE
**Trucchi:** Set 08 **Demo:** Nessuno
Atmosfera, grafica, narrazione e sistema di combattimento sono a livelli d'eccellenza. Da provare!

## GIOCHI DI RUOLO/AZIONE

**LE PIETRE MILIARI:** Diablo, Diablo 2, Dungeon Siege, Fable The Lost Chapters, Deus Ex

**1) BORDERLANDS**
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: Nov 09 **Voto: 8½**
**Trucchi:** Nessuno
**Demo:** Nessuno

Uno sparatutto di ruolo pensato per il multiplayer, imperdibile per tutti i giocatori accaniti e i fan della cooperazione.



**2) MASS EFFECT 2** Feb 10 VOTO 9
Casa: EA Distributore: Cidiverte/Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Un capolavoro della fantascienza videoludica e un GdR d'azione lontano dai canoni.

**3) TORCHLIGHT** Gen 10 VOTO 8
Casa: Runic Games Distributore: Steam
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Divertente, vario e ben bilanciato, è uno dei modi migliori per ingannare l'attesa in vista di *Diablo III*.

**4) TITAN QUEST** Lug 06 VOTO 8½
Casa: THQ Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nessuno **Gioco completo:** Feb 08
Un meraviglioso viaggio nella Storia antica e uno dei più riusciti eredi di *Diablo*.

**5) JADE EMPIRE SPECIAL EDITION** Mar 07 VOTO 8
Casa: BioWare Distributore: 2K Games/Take Two
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno
Ispirato alle tradizioni fantastiche dell'Estremo Oriente, spicca in virtù del sistema di combattimento.

# GLI ALTRI GIOCHI...

## SPARATUTTO ONLINE

**1) LEFT 4 DEAD 2** Gen 10 VOTO 9
Casa: EA/Valve Distributore: Steam; Cidiverte; Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno

**2) UNREAL TOURNAMENT 3** Gen 08 VOTO 9
Casa: Midway Distributore: Leader
**Trucchi:** Mag 08/Giu 09 **Demo:** Nat 07

**3) ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS** Nov 07 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision It.
**Trucchi:** Apr 08 **Demo:** DVD Nov 07/Mar 08

## SIMULATORI DI VOLO

**1) FLIGHT SIMULATOR X** Nat 06 VOTO 8½
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

**2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE** Ott 05 VOTO 8½
Casa: Graphsim Ent. Distributore: Imp Parallela
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno

**3) IL2 STURMOVIK 1946** Gen 07 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno

## PICCHIADURO

**1) STREET FIGHTER IV** Lug 09 VOTO 9
Casa: Capcom Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno

**2) DEVIL MAY CRY 4** Set 08 VOTO 8½
Casa: Capcom Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Ago 08

**3) MORTAL KOMBAT 4** Dic 98 VOTO 8
Casa: GT Interactive Distributore: Halifax
**Trucchi:** Feb 99 **Demo:** Nessuno

## PIATTAFORME

**1) PSYCHONAUTS** Gen 06 VOTO 8½
Casa: Majesco Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Ago 05

**2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC** Apr 03 VOTO 8
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Apr 03

**3) EVIL TWIN** Ott 01 VOTO 7
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
**Trucchi:** Lug 02 **Demo:** Nessuno

## PUZZLE

**1) TETRIS** VOTO 9
Casa: Spectrum Holobyte Distributore: Leader
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno

**2) PUZZLE QUEST GALACTRIX** Mag 09 VOTO 8
Casa: D3 Distributore: Halifax
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno

**3) BRAID** Giu 09 VOTO 9
Casa: Number None Distributore: Steam
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno

## FUORI DAGLI SCHEMI

**1) GTA IV** Nat 08 VOTO 9
Casa: Rockstar Distributore: Take 2 Italia
**Trucchi:** Mar 09 **Demo:** Nessuno

**2) SID MEIER'S PIRATES!** Gen 05 VOTO 8½
Casa: Atari Distributore: Atari
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno

**3) GEOMETRY WARS** Set 07 VOTO 9
Casa: Bizarre Creations Distributore: Steam
**Trucchi:** Nessuno **Demo:** Nessuno

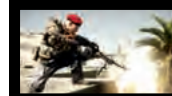
## I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

**aion.ms**
**I migliori che mi sono rimasti nel cuore**
1. Planescape: Torment
2. Half-Life (serie)
3. The Longest Journey
4. Warcraft III
5. Neverwinter Nights 2: Mask of the Betrayer

**mimmofree**
**Finiti di recente**
1. Mass Effect 2
2. Mass Effect
3. Half-Life 2 (ed episodi)
4. Bioshock
5. Batman: Arkham Asylum

**grifo1988**
**I migliori LEGO**
1. LEGO Batman
2. LEGO Indiana Jones 2: L'Avventura Continua
3. LEGO Star Wars: La Trilogia Originale
4. LEGO Indiana Jones
5 . LEGO Racers 2

**Kithkin**
**I migliori FPS multiplayer**
1. Battlefield: Bad Company 2
2. Counter Strike 1.6
3. Call of Duty: Modern Warfare
4. Half-Life 2



## CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

**ACTIVISION/BLIZZARD** 0331/452970
**BLUE LABEL ENT.** 02/45408713
**BRYO** 199443817
**EMC ENTERTAINMENT** 071/2916445
**CIDIVERTE** 199106266
**HALIFAX** 02/413031
**KOCH MEDIA** 02/934669
**LEADER** 0332/874111
**MICROFORUM** 06/33251274
**MICROSOFT** 02/703921
**NAMCO BANDAI** 02/937671
**NEWAVE ITALIA** 055/72504
**TAKE TWO ITALIA** 0331/716000
**UBISOFT** 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

# next LEVEL



### LE OLIMPIADI DEI RAGNI

Qual è il videogioco più giocato di tutti i tempi? Dimenticate i grandi hit del presente e del passato: secondo Microsoft, infatti, persino *Super Mario* di Nintendo si deve inchinare a un titolo giocato, oggi, da oltre un miliardo di persone. Basti pensare che i computer dotati di sistema operativo Windows rappresentano il 94% delle macchine attive oggi nel mondo, con una base approssimativa di oltre un miliardo di utenti. Tutti i sistemi Windows, però, hanno preinstallato, nella suite di "giochi", un semplice e veloce solitario: *Spider*, cui tutti noi abbiamo fatto almeno una partita nella vita. Secondo Microsoft, perciò, è *Spider* il videogame più giocato in assoluto su PC. Basandosi su questo semplice assunto, qualcuno ha pensato: perché non realizzare un grande campionato del mondo online a *Spider*? L'idea, per una volta, è venuta a una società italiana, Yocagames, che ha realizzato una piattaforma online che permetterà a tutti i computer del mondo, collegati via Internet, di connettersi a un unico sistema di classifiche, realizzando così il primo campionato mondiale del celebre solitario di carte. La formula pensata per il Primo Campionato Mondiale di Solitario *Spider* è semplice. Nessuna selezione nazionale e nessuna federazione a cui affiliarsi: sarà infatti sufficiente collegarsi al sito **www.yocagames.com** e accedere a una schermata molto intuitiva, dove, a seguito di una registrazione veloce e gratuita, sarà possibile iniziare da subito a giocare online. I qualificati del torneo saranno a loro volta chiamati a disputare la finalissima dal vivo, in una città del mondo scelta dai partecipanti con sistema di voto online. Se siete appassionati dei solitari di carte, fateci un pensierino.

**Sito di riferimento:**
**www.yocagames.com**

*Cartoons on The Bay 2010*

# I VIDEOGIOCHI: FILM INTERATTIVI D'ANIMAZIONE

*La RAI promuove ufficialmente i videogiochi, dedicando loro una specifica sezione del concorso "Cartoons on The Bay".*

**SARÀ un esempio modesto, ma è in ogni caso un segnale incoraggiante di come i tempi stiano cambiando e di come anche la "Cultura" si stia in qualche modo accorgendo del ruolo mediatico svolto oggi dai videogiochi.**

Accade così che, anche la TV di stato, sinora non particolarmente prodiga d'attenzioni nei confronti del nostro hobby preferito, per una volta dedichi addirittura una speciale sezione di un proprio festival, con tanto di giuria e premio annessi. È a questo concorso che dedichiamo, eccezionalmente, questo appuntamento del Next Level Arena: non a una gara di videogiochi, ma, per una volta, a una gara tra videogiochi, anche se non necessariamente per PC. Per maggior chiarezza, conviene fare un passo indietro, spiegando bene cos'è Cartoons on The Bay. Nato ufficialmente nel 1996, è un festival internazionale dedicato all'animazione televisiva organizzato annualmente dalla RAI e giunto alla sua quattordicesima edizione (le edizioni sono state solo 14, e non 15, perché nel 1998 il festival non ha avuto luogo). Il nome apparentemente singolare della manifestazione (letteralmente: "Cartoni sulla Baia") deriva dalla decisione della RAI di scegliere per la manifestazione una località marittima prospiciente, appunto, un golfo. Nell'anno del suo esordio, Cartoons on The Bay debuttò ad Amalfi, poi si spostò a Positano e a Salerno. Le ultime due edizioni, però, hanno avuto luogo in Liguria, sul golfo di Rapallo, nelle incantevoli Portofino e Santa Margherita Ligure, oltre che nella stessa Rapallo. Nel 2009, il festival ha cambiato la propria direzione artistica che, passando nelle mani di Roberto Genovesi, ha mutato sensibilmente la formula della manifestazione.
Da festival dell'animazione televisiva, Cartoons on The Bay è divenuto un festival dell'animazione multimediale, introducendo così due nuove sezioni del concorso: una dedicata ai progetti "cross-mediali", cioè i progetti d'animazione che si sviluppano trasversalmente su più media investendo la televisione, il cinema, la carta stampata e, appunto, i videogiochi; mentre l'altra è stata esplicitamente ed esclusivamente dedicata all'animazione interattiva, ossia i videogiochi.

È su quest'ultima, naturalmente, che si concentra la nostra attenzione, nonostante il premio, quest'anno, sia andato a un titolo esclusivo per PlayStation 3 (lo spettacolare *Uncharted 2: Il Covo dei Ladri* ) e non a un gioco per PC (benché titoli per PC, come per esempio *SBK09* di Black Bean/Milestone, abbondassero tra le nomination). Al di là di vincitori e nominati, l'inserimento dell'animazione



Dato il tema del festival, il pubblico era comprensibilmente molto giovane.

# L'ultimo atto del Videogames Party 2010

Giunge al capolinea il tour itinerante di Videogames Party, la manifestazione a carattere non competitivo organizzata dai ragazzi di Generazione Web che promuove, in giro per l'Italia, la passione per i videogiochi attraverso una serie di tornei rigorosamente offline, ma a partecipazione gratuita. Dopo quattro eventi in altrettante città della Penisola, il tour si concluderà trionfalmente a Milano, il 12 e 13 giugno prossimi, in un locale storico meneghino: la Pelota Jaialai. Un programma ricco di eventi attende i visitatori che affolleranno i locali della Pelota, con tornei, per quanto riguarda il mondo PC, a *Call of Duty Modern Warfare 2*, a *FIFA 10* e a *Unreal Tournament 3* (in modalità deathmatch), oltre a una serie innumerevole di altre gare per PlayStation 3, Nintendo Wii e Xbox360. Al fitto programma di tornei ufficiali (non agonistici e caratterizzati da un montepremi costituito, perlopiù, in buoni acquisto e merchandising), si aggiungono gli show, come l'esibizione di freestyler e di cosplayer che animeranno la due giorni milanesi. Le gare inizieranno sabato alle ore 14,00 (e si concluderanno alle 22,00), mentre la domenica i match avranno inizio alle 11,00 e termineranno alle 20,00. È possibile iscriversi alle gare direttamente sul posto, al momento dell'ingresso; tuttavia, data la grande partecipazione cui si è assistito nelle edizioni precedenti, gli organizzatori raccomandano di registrarsi preventivamente online sul sito **www.videogamesparty.it**.

**Sito di riferimento: www.videogamesparty.it**

interattiva tra le nove sezioni del concorso è un segnale importante, per almeno due ragioni: in primo luogo, comporta implicitamente il riconoscimento del videogioco quale forma d'espressione artistica, un riconoscimento a dir poco audace di questi tempi, in cui i videogame sono stati relegati al ruolo di fenomeno commerciale culturalmente di scarso valore. L'altra osservazione è che, evidentemente, la qualità tecnica dei videogiochi, almeno in termini di grafica e animazione, è cresciuta tanto da potersi finalmente "confondere" senza sfigurare se messa a confronto con altre opere d'animazione più tradizionali.

Ma i videogiochi non si sono limitati alla sezione loro espressamente dedicata e, per una volta, sono usciti idealmente dai ranghi divenendo veri protagonisti dell'edizione 2010 del festival. È sorprendente notare come anche il premio (tecnicamente si parla di Pulcinella Award, questo il nome ufficiale dei riconoscimenti assegnati a Cartoons on The Bay) per un'altra categoria sia stato assegnato a un videogioco (anche per PC, questa volta): *Assassin's Creed II* di Ubisoft, infatti, si aggiudica la palma di "miglior opera cross-mediale". E non è tutto. Non può essere una coincidenza, infatti, che il premio alla carriera sia andato a una vecchia conoscenza dei giocatori italiani: Don Bluth, ex animatore Disney, autore di alcuni lungometraggi animati quali "Fievel Sbarca in America" o "Titan A.E.", ma anche dei lasergame più celebri della storia, i leggendari *Dragon's Lair* e *Space Ace*, autentiche pietre miliari del nostro amato passatempo.

Tra i Pulcinella Award assegnati quest'anno, poi, uno è toccato al produttore francese Ankama, insignito del premio di Studio Internazionale dell'Anno. Vi ricorda qualcosa? Chi frequenta i MMORPG riconoscerà in questo nome gli autori di *Dofus*, il GdR online di ambientazione fantasy e in stile manga. In effetti, Ankama è stato premiato, oltre che per il gioco, per l'attività cross-mediale che nell'universo virtuale di *Dofus* affonda le proprie radici: "Il nostro ultimo progetto cross-mediale, per il quale siamo questi giorni a Cartoons on the Bay, si chiama *Wakfu*", ci spiega Valentina Rossi, international marketing assistant di Ankama. "*Wakfu*, che è attualmente solo una Beta, è anch'esso un MMORPG, come *Dofus*, però ha un'impostazione prettamente tattica. Da esso, inoltre, verranno realizzati anche un gioco per Xbox LIVE chiamato *Island of Wakfu*, un gioco di carte collezionabili di Upperdeck, un fumetto e una serie di cartoni animati con 52 puntate già pronte. Qui a Rapallo presentiamo in anteprima il sesto episodio della saga, ma speriamo di poter distribuire presto la serie animata anche in Italia. Per il momento è trasmessa in Francia, in Polonia e in Germania".

Insomma, forse è un po' presto per pretendere una sezione di *Guitar Hero* al prossimo Festival di Sanremo. Viste le premesse, però, potremmo esserci più vicini di quanto pensiamo.

**Paolo Cupola** 


**Sito di riferimento:**
**www.cartoonsbay.com/**

## *Campionato Professionistico*
# NETGAMING & CONSOLE

*E se il futuro del netgaming italiano fosse nelle "mani" delle console?*

Il gaming professionistico per PC, nel nostro Paese, non esiste più. Lo abbiamo ripetuto spesso. Purtroppo, al momento non ci sono segnali incoraggianti in quel senso: in Italia, Electronic Sports League ha praticamente chiuso i battenti e, dopo l'ultima edizione delle EPS, che si sono concluse nel gennaio del 2009, non esiste più alcuna attività regolamentata a carattere agonistico. È per questo motivo che guardiamo con grande interesse a tutti i tentativi di riportare in vita nello Stivale la disciplina degli sport elettronici a livello professionale, anche quando, come in questo caso, i campionati o gli eventi non riguardano il mondo PC in senso stretto.

Così, non possiamo che battere le mani agli organizzatori del primo Campionato Professionistico per Console, le cui finali si sono svolte, il 10 e 11 aprile scorsi, al lido di Jesolo (VE), con il patrocinio dello stesso Comune di Jesolo. Tale patrocinio è stato fortemente sostenuto dall'Assessore al Turismo e alla Cultura Alberto Carli, il quale ha creduto nella manifestazione e nell'importanza dei videogiochi, offrendo anche la prestigiosa sede del Palazzo del Turismo della celebre località balneare quale teatro ideale per le competizioni. La presenza e l'interesse delle istituzioni, seppur a livello locale, insieme a quella di sponsor importanti quali Activision Blizzard, Electronic Arts, Vodafone e Kaspersky, è probabilmente una delle chiavi con cui cercare di riannodare un filo reciso ormai da un paio d'anni.

Il campionato, che si è svolto con la tradizionale formula delle due fasi costituite da un girone all'italiana disputato interamente online e da playoff offline (giocati appunto a Jesolo), si è articolato su due sole discipline: *FIFA 10* e *Call of Duty: Modern Warfare 2*, entrambi su Xbox360. Al girone di qualificazione hanno partecipato complessivamente 1.300 giocatori, mentre hanno avuto accesso ai playoff solo 8 clan (da 5 giocatori, più team manager) per *FIFA* e 10 team (da 6 giocatori l'uno) per *Modern Warfare 2*, tra cui alcune vecchie conoscenze del gaming nostrano, come gli oX Gaming, già finalisti delle ultime EPS. Ad avere la meglio sono stati rispettivamente gli iDux per *MW 2*, un clan composto da giocatori milanesi, napoletani e trevigiani e, per *FIFA*, il team CIA, squadra eterogenea con giocatori partenopei, fiorentini, milanesi e persino cuneesi. A loro va il plauso della redazione di GMC. Indiscrezioni dell'ultima ora, peraltro, lascerebbero presagire, per la prossima edizione, anche l'inserimento di una specialità per PC. Staremo a vedere...

**Sito di riferimento:**
**www.thelivecommunity.it/campionato-professionistico-console**

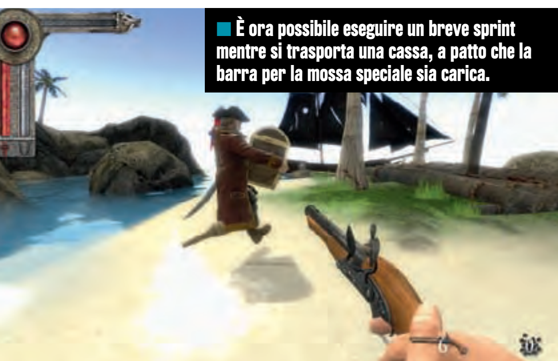


Due sole discipline, ma tanto entusiasmo e agonismo hanno caratterizzato la prima vera edizione del campionato professionistico per console nel nostro Paese.

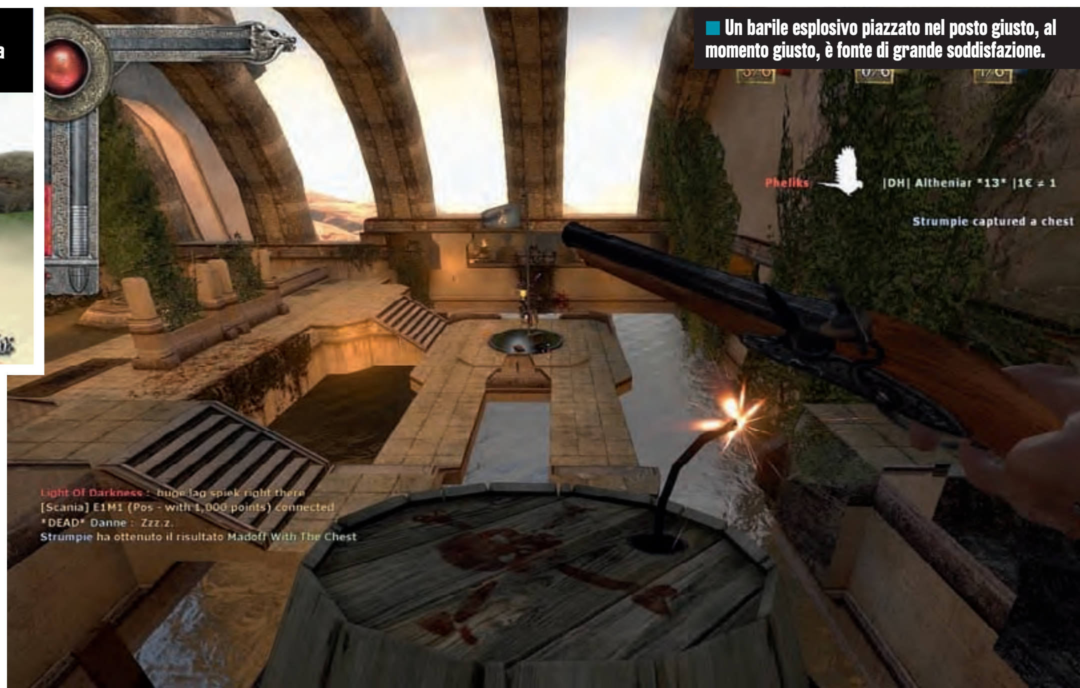
Mod per Half-Life 2

# PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS II BETA 2.3

*Pirati, vichinghi e cavalieri sbarcano su Steam in veste ufficiale.*



È ora possibile eseguire un breve sprint mentre si trasporta una cassa, a patto che la barra per la mossa speciale sia carica.




Un barile esplosivo piazzato nel posto giusto, al momento giusto, è fonte di grande soddisfazione.

- **Autore:** PVKII Team
- **Genere:** Multiplayer a squadre
- **Dimensioni:** 1,23 GB
- **Internet:** www.pvkii.com

**IN passato, abbiamo già dedicato spazio a *Pirates, Vikings and Knights 2* (*PVK 2*), un Mod basato sul Source Engine, ma con la recente pubblicazione su Steam della versione 2.3, è tempo di una "recensione" definitiva.**

Proprio grazie al risalto offerto dalla piattaforma Valve, il numero di giocatori è aumentato a dismisura, raggiungendo un picco di 1.200 utenti contemporanei: un dato che parla da solo. Le novità rispetto alla versione precedente sono molte, non propriamente clamorose, ma mirate a migliorare l'esperienza di gioco modificando i sottili equilibri che regolano il combattimento e la struttura delle mappe. *PVK 2*, per chi non lo avesse mai provato, mette in campo tre squadre contemporaneamente, in modalità di gioco che riflettono l'atmosfera scanzonata del Mod. Le più giocate sono Booty e Holy Grail: nella prima, le squadre vanno a caccia di alcune casse da portare alla propria base, mentre nella seconda l'oggetto del desiderio è rappresentato dal Santo Graal, da agguantare prima di eliminare i nemici.

In questa versione 2.3, come accennato, sono state implementate delle sottili modifiche proprio a queste modalità, principalmente tese a bilanciare meglio l'esperienza di gioco: per esempio, è stato introdotto un timer di alcuni secondi all'inizio di ogni partita per evitare repentini "furti" di casse. Ad aggiunte secondarie, ma altrettanto gradite, come le nuove schermate di selezione della squadra (curate e dall'aspetto "professionale"), si affiancano contenuti inediti come la classe Gestir, e una nuova mappa.

Tante le rifiniture anche per il peculiare sistema di combattimento, che comprende l'impiego di armi in corpo a corpo e a lungo raggio. È ancora (fortunatamente) possibile scegliere la direzione verso cui colpire, in base al tasto direzionale premuto, ma le parate sono ora automatiche, un particolare che forse non farà piacere ai giocatori più "tecnici". Il risultato, in ogni caso, non fa rimpiangere il passato e consente di prendere parte a battaglie più fluide e gestibili.

Da promuovere a pieni voti anche le numerose modifiche apportate alle mappe, dedicate soprattutto ad aggiungere nuovi passaggi verso le basi avversarie e, in generale, a rendere il tutto più dinamico. Da quanto abbiamo visto, il ritmo di gioco ne ha guadagnato e le possibilità di fuga o di attacchi a sorpresa si sono moltiplicate: la natura del combattimento tende a creare mischie a volte troppo caotiche, e un buon design delle mappe è fondamentale per ovviare a questo problema.

La qualità del comparto grafico, con texture e animazioni che raramente si possono osservare in un Mod gratuito, e i 100 Risultati (gli Achievement di Steam) sono la ciliegina sulla torta di una produzione che merita tutta la vostra attenzione.




## INSTALLAZIONE

**1** Per giocare a *Pirates, Vikings and Knights 2* è necessario possedere un gioco basato sul Source Engine, come *Half-Life 2*

**2** Per scaricare e installare il Mod è sufficiente cliccare su **Mod di gioco**, posto a sinistra nella scheda Negozio di Steam. Qui troverete *Pirates, Vikings and Knights 2* elencato sotto **Nuovi mod**. Selezionatelo e premete su **Installa gioco** nella pagina seguente

**3** Non vi resta che avviare il gioco, presente ora nella vostra lista.






## VERDETTO



**Il successo ottenuto da questo ottimo Mod dopo lo sbarco ufficiale su Steam è più che meritato. *PVK 2* è curato in ogni suo aspetto.**

Mod per Half-Life 2

# HAM AND JAM

*Prosciutto e marmellata, nella Seconda Guerra Mondiale.*

- **Autore:** H&J Devs
- **Genere:** Sparatutto in prima persona
- **Gioco richiesto:** Half-Life 2
- **Percentuale di completamento:** 75%
- **Internet:** www.hamandjam.org

**TROPPO spesso, le ricostruzioni storiche sulla Seconda Guerra Mondiale offerteci da cinema e videogiochi si sono limitate a riproporre in continuazione un numero ristretto di eventi noti (quelli considerati di svolta), ignorando il grosso del conflitto.**

Dal canto loro, gli sviluppatori del Mod *Ham and Jam* per *Half-Life 2* si sono riproposti di dedicare la propria attenzione alla guerra vista dalla prospettiva del Commonwealth Britannico. Gli scenari in cui si affronteranno le squadre spazieranno dalla Norvegia all'Italia, passando per il Nord Africa e l'Estremo Oriente. Canada, Nuova Zelanda e Polonia sono altre opzioni attualmente al vaglio.

Lo scopo dichiarato di *Ham and Jam* è di fornire un affresco leggermente meno convenzionale del solito riguardo le vicende di quegli anni, con una considerevole attenzione alla fedeltà storica e facendone la cornice di una giocabilità capace di rivelarsi un buon compromesso tra realismo e immediatezza. Quindi, se da un lato avremo la possibilità di sdraiarci a terra, e i movimenti in tale posizione saranno terribilmente lenti e goffi, dall'altro non si vedranno armi tragicamente imprecise e con un sistema di mira particolarmente macchinoso, a tutto vantaggio dell'adrenalina negli scontri a fuoco.
In *Ham and Jam*, l'enfasi sarà posta principalmente sulla collaborazione con i compagni di squadra, mentre è ancora in forse l'implementazione dei veicoli: le mappe, informa il team di sviluppo, sono sufficientemente estese da permetterne l'uso in modo soddisfacente; tuttavia, è ferma intenzione dei programmatori di lasciare al combattimento tra fanti il ruolo centrale dell'esperienza. Probabilmente, quindi, si parlerà solo di mezzi di trasporto come jeep o camion, ovvero nulla che possa avere un ruolo diretto nella battaglia (niente tank o artiglieria mobile, per essere espliciti).

Una nota di colore: l'insolito titolo *Ham and Jam* non rimanda a qualche improbabile ricetta anglosassone, ma si rifà alle parole in codice usate per indicare i due ponti di Bénouville (sul canale di Caen, soprannominato poi Pegasus Bridge) e di Ranville (sul fiume Orne), che furono conquistati con successo durante l'operazione Deadstick dalle truppe britanniche. Operation Deadstick, per inciso, era il nome previsto originariamente per il progetto.
Non resta che attendere di poter provare con mano.

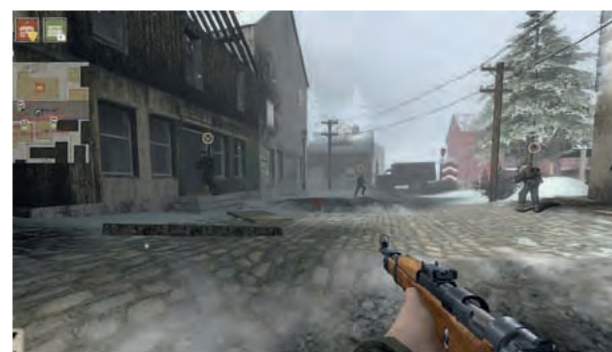
GIOCHI COMPUTER



La presenza di veicoli da combattimento, come i carri armati, è ancora al vaglio degli sviluppatori.



Il Mod punterà essenzialmente sulla collaborazione con i compagni d'armi.



Strategia

# MARVEL HEROES

*Hanno ucciso l'Uomo Ragno e neanche i Fantastici Quattro si sentono troppo bene...*

- **Casa:** Nexus
- **Giocatori:** 2-4
- **Tempo medio:** 3 ore
- **Distributore:** Giochi Uniti (www.giochiuniti.it)
- **Prezzo:** € 49,90
- **Internet:** www.nexusgames.com



Nella tradizione di Nexus, il materiale di gioco presente nella confezione è variegato, abbondante e generalmente di qualità. Peccato per il tabellone, che avrebbe potuto essere disegnato meglio.

**ANCHE questo mese ci occupiamo di un gioco in scatola italiano, realizzato da alcune vecchie conoscenze per gli habitué di questa rubrica: Marco Maggi, Francesco Nepitello e Roberto di Meglio.**

Li abbiamo già incontrati quando abbiamo parlato di "L'Era di Conan", anche se il trio è più famoso per la realizzazione di uno dei migliori boardgame di tutti i tempi: lo stupefacente "La Guerra dell'Anello", di cui vi offriremo presto la recensione completa, ora che è stata pubblicata la nuova Collector's Edition.

"Marvel Heroes", pubblicato nel 2006, è un gioco da tavolo strategico su licenza della celebre casa editrice. L'idea di un boardgame sui supereroi non è originale: già nel 1978 la Milton Bradley (oggi Hasbro) realizzò un "Marvel Comics Super Heroes Strategy Game", anche se va riconosciuto al trio una notevole dose di originalità e di sfrontatezza nel reinterpretare un cliché già sfruttato, in ambito ludico, in molte altre salse.

Parliamo provocatoriamente di sfrontatezza perché nessuno, sinora, aveva pensato di mettere nelle mani dei giocatori non solo il controllo degli eroi in calzamaglia, ma anche quello dei loro eterni rivali. È questo, forse, oltre alla qualità dei componenti, il principale pregio del titolo di Nexus: un sistema di gioco del tutto inedito che, però, non è stato poi supportato da una realizzazione tecnica all'altezza.

*Marvel Heroes* si svolge interamente nella città di New York, rappresentata (in maniera eccessivamente stilizzata e poco curata esteticamente) sulla plancia di gioco. Ogni partecipante non gestisce un singolo supereroe, bensì una squadra composta da quattro personaggi, oltre a un supercriminale dell'universo Marvel.

L'obiettivo principale è rappresentato dalla risoluzione di un numero indefinito di "episodi", cioè missioni che vengono sorteggiate e posizionate casualmente nei vari quartieri della città. Fatte salve alcune rare eccezioni, a ogni episodio è assegnato un criminale particolare (anch'esso pescato casualmente da un mazzo di carte), più eventuali "agenti" a supporto, che l'eroe di turno dovrà affrontare e sconfiggere.
In ogni fase, perciò, si fronteggiano sempre due fazioni: quella del giocatore "attivo", al comando del proprio team di paladini del bene e impegnato a risolvere l'episodio di turno, e quello composto da tutti gli altri partecipanti, che in quel momento controllano i criminali, cercando di ostacolare l'avversario. È tutto qui: a turno, ogni giocatore si sposta in un quartiere della città, affronta in combattimento il criminale responsabile dell'episodio e, se lo sconfigge, guadagna i relativi punti vittoria, altrimenti finisce KO rendendo indisponibile quel personaggio per un intero round.

Sembra ripetitivo? In effetti lo è, ma non sarebbe un dramma, se "Marvel Heroes" fosse stato realizzato per una durata media non superiore all'ora e con uno stile di gioco semplice e senza pretese. La realtà è ben diversa: il sistema è macchinoso e introduce variabili talvolta in maniera confusa o poco logica.Il sistema degli "scenari", per esempio, aggiunge un po' di varietà alle partite, però a discapito della coerenza della trama: in alcuni episodi particolari, il giocatore ha modo di affrontare i "geni del male", ossia le nemesi del team di supereroi attualmente sotto il suo controllo; nella stragrande maggioranza dei casi, però, è più conveniente, ai fini della risoluzione dello scenario, rifiutare lo scontro e darsela a gambe levate anche quando le probabilità di vittoria sono palesemente a favore degli eroi in calzamaglia, permettendo così ai supercriminali (nell'ideale intreccio narrativo del gioco) di completare con facilità i propri piani malvagi. Alcuni team, inoltre, appaiono poco equilibrati e svantaggiati dalla presenza di supereroi troppo deboli (come Elektra), dunque sostanzialmente inutilizzabili se non come semplici personaggi di supporto.

Questo "Marvel Heroes" ci ha lasciato con l'amaro in bocca. Se amate i supereroi Marvel, come boardgame strategici non c'è molto altro, ma forse potrebbe piacervi il più lineare "Marvel: The Conflict Begins" di Hasbro.

**Paolo Cupola** 

## VERDETTO



**Interessante l'idea di partenza, ma non basta a salvare i supereroi Marvel da un sistema di gioco che risulta confuso, macchinoso e ripetitivo.**

## SUPEREROI E SUPERCRIMINALI IN CERCA D'AUTORE

Alla base del sistema di gioco c'è la gestione di una squadra di supereroi composta da quattro personaggi. A ogni team è poi assegnato un supercriminale, ossia la nemesi, il nemico "tipico" di quel gruppo, il cui controllo viene affidato a un avversario. Ogni giocatore, perciò, controlla una squadra di supereroi e, contemporaneamente, un supercriminale. L'idea, di per sé, è intrigante, anche se tende a essere un po' aliena alla filosofia dell'universo Marvel: il gioco, dopotutto, s'intitola "Marvel Heroes", ma ci sono addirittura degli scenari (Atti di Vendetta, per esempio, dove vince il primo supercriminale a completare il proprio piano malvagio) in cui i partecipanti devono vincere con i propri criminali mettendo i supereroi in secondo piano, come semplici antagonisti. Ai puristi ciò farà storcere il naso. Dopotutto, chi riesce a identificarsi in personaggi come Kingpin? Ai più pragmatici, invece, la cosa non dispiacerà.

Mondi virtuali

# DEMONI E DEI

*La pubblicazione dell'edizione digitale di* Dominions 3 *ci consente di riparlare di un classico di strategia.*

**SONO trascorsi quattro anni dall'uscita di *Dominions 3*, lo strategico fantasy sviluppato da Illwinter Game Design e pubblicato da Shrapnel Games, ma la popolarità di questo gioco dalle caratteristiche uniche non accenna a diminuire.**

Da poco è stata pubblicata la patch 3.24 (testimonianza del costante supporto di cui il prodotto continua a godere) e dal marzo 2010 il titolo è stato finalmente reso disponibile anche per il download digitale. Fatto ancora più importante, *Dominions 3* beneficia di una comunità che sforna Mod con ritmo pressoché costante, nonché di una robusta attività multiplayer.

Il gioco immagina che, in una terra lontana nel tempo e nello spazio, la divinità che governava sul mondo sia scomparsa, lasciando campo libero ai Pretendenti che vogliono occuparne il trono. Ogni giocatore veste i panni di uno di questi aspiranti, ed è alla guida di una Nazione. *Dominions 3* presenta oltre 60 nazioni, divise in tre "ere" e profondamente caratterizzate. Le ispirazioni, più che dalla classica letteratura fantasy tolkieniana, vengono dai miti e dal folklore popolare di vari paesi del mondo: dalle leggende arturiane al Giappone, dagli aztechi a una lugubre fazione ispirata ai miti di Cthulhu dello scrittore H.P. Lovecraft. Le Nazioni sono ulteriormente caratterizzate da oltre 300 magie, alcune delle quali disponibili solo a uno specifico schieramento, mentre per altre esistono delle limitazioni in base ai talenti specifici degli incantatori che ogni nazione è in grado di schierare (per esempio, le Maghe di Avalon sono specializzate in magie di Aria, Natura e, in misura minore, Terra).



Un momento di Zelo e Austerità, il campionato italiano a sette giocatori organizzato sui forum di NWI.

*Dominions 3* può essere giocato contro l'Intelligenza Artificiale, ma le soddisfazioni maggiori vengono dalla modalità multiplayer (il programma supporta scontri da 2 a 21 partecipanti). Ci sono vari modi per giocare in "multi" (via e-mail, o con uno dei partecipanti che funge da server), ma, nella nostra esperienza, il più comodo è creare una partita su Llamaserver (**www.llamaserver.net**); la procedura è semplice, ed è spiegata sul sito (in inglese). Ognuno manda inizialmente il proprio Pretender al server via e-mail, quindi, iniziata la partita vera e propria, il proprio turno. Quando tutti i contendenti hanno inviato la propria mossa, Llamaserver ne calcola il risultato e spedisce ai partecipanti, sempre per e-mail, il turno successivo.

*Dominions 3* richiede una buona conoscenza dell'inglese, ma di recente intorno al gioco sta nascendo anche una vivace comunità di appassionati italiani. I riferimenti utili li trovate nell'apposito spazio, in questa pagina.



I combattimenti tattici utilizzano una grafica primitiva, ma non mancano gli effetti spettacolari per le magie.

## LINGUA, REQUISITI E INFORMAZIONI

*Dominions 3* può essere acquistato dal sito di Shrapnel Games (**www.shrapnelgames.com**) in due versioni: download digitale con manuale in .PDF o edizione confezionata con manuale in carta. Entrambe costano 41,15 euro, anche se alla seconda dovrete aggiungere le spese di spedizione. Noi consigliamo la versione "fisica": il manuale è un tomo di 300 pagine con rilegatura a spirale, e di piacevole lettura anche quando si è lontani dal PC. *Dominions 3* ha requisiti hardware contenuti e può essere tranquillamente fatto girare perfino sui netbook di prima generazione.
Il gioco richiede una buona padronanza della lingua inglese (l'unica in cui è proposto) a causa della ricchezza di contenuti testuali, come le dettagliate descrizioni di tutti i mostri, le unità e gli incantesimi.

## Siti e contatti

**Il principale punto di riferimento per i giocatori di *Dominions 3* è il forum ufficiale di Shrapnel Games, cui si può accedere dall'indirizzo forum.shrapnelgames.com. Oltre alle discussioni sul gioco, qui troverete la raccolta dei link alle guide strategiche per le varie fazioni, nonché a collezioni di mappe e Mod; inoltre incontrerete appassionati da tutto il mondo con i quali organizzare sfide in multiplayer. Da qualche mese è inoltre attiva una Wiki stracolma di informazioni su ogni aspetto di *Dominions 3* (in parte raccolte dal forum, in parte inedite); l'indirizzo è dom3.servegame.com/wiki/. Infine, la comunità italiana si ritrova soprattutto sui forum di NetWargamingItalia, in particolare nella sezione "C'Era una Volta l'Intelligenza Artificiale", all'indirizzo www.netwargamingitalia.net/forum/forumdisplay.php?f=56**




I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nel disco allegato alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine.

# esplora & GIOCA

A cura di Elisa Leanza

## PROBLEMI CON IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

**Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista dei DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@sprea.it. Provvederemo alla sostituzione dei DVD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.**

RTS

# SUPREME COMMANDER 2

*Due missioni strategiche tutte da provare.*

**DEMO in lingua italiana per lo strategico in tempo reale fantasy di Square Enix, che ha luogo venticinque anni dopo gli eventi narrati nell'espansione *Supreme Commander: Forged Alliance*.**

Umani, Cybran e Illuminati vivono in armonia, ma in seguito all'assassinio del Presidente della Confederazione si diffonde il caos e le tre fazioni si dichiarano guerra, in cerca di vendetta. Fra le opzioni disponibili in questa versione di prova del gioco figurano due capitoli di tutorial (uno dedicato a visuali, comandi e costruzioni; uno inerente alle strategie) e due operazioni del primo capitolo "Fine di un'alleanza". La prima operazione si intitola A Freddo ed è ambientata sulle isole dello Stretto di Weddel, nei pressi delle Pianure Gelate; la seconda, I Titani dell'Industria vi vedrà impegnati nel salvataggio di New Cathedral, da raggiungere passando attraverso le rovine del Complesso industriale Boolon. Entrambe le operazioni possono essere giocate scegliendo uno dei tre livelli di difficoltà disponibili.

Scompattate il file **SC2_PC_demo.zip** in una cartella provvisoria sul vostro hard disk e avviate l'installazione cliccando due volte sul file **Setup.exe** e selezionando la lingua preferita. Una volta accettato il contratto di licenza, si avvierà automaticamente il programma Steam e avrete accesso all'interfaccia di installazione, che durerà una manciata di minuti. Il demo di *Supreme Commander 2* richiede quasi 1,7 GB di spazio libero su hard disk e propone la sola modalità Campagna che, nel gioco completo, si affianca alla Schermaglia e al Multiplayer.

**COMANDI PRINCIPALI**
Il mouse è sufficiente per guidare la vostra fazione verso la vittoria, ma potrete contare anche su una serie di comode scorciatoie da tastiera.




Per prendere confidenza con il gioco, è presente anche un utile tutorial.




**Casa:** Square Enix
**Requisiti:** CPU Dual Core, 2 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

**NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE**
Dal menu **Start**, selezionate **Pannello di controllo** e poi **Programmi e funzionalità.** Cercate la voce **Supreme Commander 2 Demo** e cliccate sul pulsante **Disinstalla** accettando la rimozione di tutti i componenti.

# Gli altri demo

## MOUNT & BLADE: WARBAND

**Genere: Azione/GdR**
**Casa: Paradox Interactive**
**Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 128 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

Demo dell'espansione di *Mount & Blade*, gioco di ruolo/azione sviluppato da TaleWorlds, che aggiunge il supporto per il multiplayer e migliora aspetti quali diplomazia, intelligenza artificiale e grafica. Avviata la procedura d'installazione, selezionate la cartella di destinazione dei file che, ricordiamo, occuperanno sul vostro hard disk un totale di 815 MB. Completata l'installazione, apparirà una schermata che permette di giocare il demo (Cliccando su Continue playing in Trial Mode) o di sbloccare il gioco completo inserendo un codice (acquistabile sul sito Internet **www.taleworlds.com**). La versione dimostrativa di *Warband* non consente di potenziare il vostro personaggio oltre il settimo livello, ma mette a disposizione tutte le numerose opzioni di personalizzazione di protagonista e giocabilità presenti nel titolo completo.

## RISE OF FLIGHT: THE FIRST GREAT AIR WAR

**Genere: Simulatore di volo**
**Casa: 777 Studios**
**Requisiti: CPU 2 GHz, 1 GB di RAM, Scheda video 256 MB, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista**

Una massiccia versione dimostrativa di *Rise of Flight: The First Great Air War*, un simulatore di volo ambientato al tempo della prima guerra mondiale. Per provare questo demo, avrete bisogno di un po' di tempo e di parecchio spazio libero su hard disk, poiché dovrete, per prima cosa, copiare sul vostro PC il file **RoF_Web_Install_1_010.exe** (3,25 GB) presente sul DVD e, successivamente, effettuare l'estrazione dei file (altri 2,7 GB) in una nuova cartella. A quel punto, partirà l'installazione vera e propria del gioco, che richiede altri 4,6 GB, per un ingombro totale di oltre 10,5 GB. Una tale abbondanza di dati è spiegata dal fatto che questa versione contiene tutte le opzioni del prodotto completo, ma limitate a sole settantadue ore di gioco. Al primo avvio di *Rise of Flight*, se il vostro PC è connesso a Internet, il programma verrà automaticamente aggiornato e subito dopo dovrete cliccare su **Register** per effettuare la registrazione e ottenere un accesso valido per iniziare la partita.


MOUNT & BLADE: WARBAND



RISE OF FLIGHT: THE FIRST GREAT AIR WAR

## UTILIZZO DEL DVD CON WINDOWS

**L'interfaccia del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer e giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.**

**DA NON PERDERE! CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL GIOCO COMPLETO NEED FOR SPEED PROSTREET E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!**

**Tra vampiri, architetti francesi del 1700, ristoranti e nonnette tutto pepe, ce n'è davvero per qualsiasi gusto e per qualsiasi genere videoludico: avventure (*Vampireville*), platform (*Super Granny 5*), gestionali (*Diner Dash : Boom*)... ogni scusa è buona per provare i quattro shareware proposti, che hanno una durata di ottanta minuti ciascuno.**




**Oltre a una divertente avventura grafica dal titolo *Eden's Quest*, nello spazio dedicato ai giochi shareware troverete anche un GdR vecchio stile (*Millennium: A New Hope*), la versione polare del noto *Farm Frenzy* e un "simulatore di bar" dallo stile molto particolare, in cui si servono intrugli e pozioni preparate con gli ingredienti più bizzarri.**




**Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano anche indispensabili per godere appieno dei contenuti del DVD allegato alla rivista.**




**I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul DVD Demo di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.**




**Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione del DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole.**




**Insieme al manuale in formato PDF, il pacchetto di contenuti aggiuntivi dedicati al gioco allegato a GMC (il monumentale *Mass Effect*) comprende anche il DLC gratuito dal titolo *Bring Down the Sky*. Spazio anche per *Assassin's Creed II*, che torna con la seconda e ultima parte della soluzione completa in PDF (nella sezione Soluzioni del DVD) e con le mappe, utili per orientarsi nella città italiane visitate da Ezio Auditore.**




**Lo spazio dedicato ai video, questo mese, propone un filmato di *Star Trek Online*, il MMORPG ambientato nell'universo di "Star Trek" trent'anni dopo gli avvenimenti del film "Star Trek Nemesis".**



# Mod e Add On

## DLC GRATUITO PER MASS EFFECT BRING DOWN THE SKY

Un DLC completo e gratuito che prolunga l'esperienza di gioco con *Mass Effect*, allegato a questo numero di GMC, proponendo una missione nel sistema di Asgard, dove la rotta di un asteroide è stata dirottata dagli estremisti Batariani (creature umanoidi con quattro occhi) in modo da colpire la colonia di Terra Nova. Questo contenuto scaricabile prevede anche un Obiettivo aggiuntivo del valore di 50 punti.

## MAPPE PER ASSASSIN'S CREED II

Cinque mappe che vi aiuteranno a non perdere l'orientamento andando a zonzo fra le meravigliose ambientazioni italiane presenti in *Assassin's Creed II*. Le immagini sono in formato .gif e comprendono le mappe di Firenze, Monteriggioni, San Gimignano, Forlì e Venezia. Sempre a proposito di *Assassin's Creed II*, troverete la guida completa al gioco nella sezione del DVD che contiene le Soluzioni.

## MATERIALE AGGIUNTIVO PER MASS EFFECT

In aggiunta al contenuto scaricabile *Bring Down the Sky*, all'interno della sezione dedicata al materiale aggiuntivo per il gioco allegato a questo numero di Giochi per il Mio Computer, troverete anche il manuale in italiano in formato PDF di *Mass Effect*.



MASS EFFECT

## ANTIVIRUS DEFENX

Per attivare la versione completa dell'antivirus Defenx, presente all'interno della sezione Utility, è sufficiente collegarsi al sito Internet **www.defenx.com/promozioni**, quindi compilare tutti i campi con i vostri dati personali e il codice:

**AVXWA-5GQ94-CGCS8-4K8GK-WSEU6**

Nella casella e-mail da voi fornita, riceverete la chiave di attivazione da inserire cliccando su **Start > DEFENX SA > Defenx Antivirus > Inserisci chiave di Registrazione**.

# Driver

### AMD/ATI Catalyst 10.2
La versione più aggiornata dei driver per le schede video AMD/ATI, compresi quelli per il sistema operativo Windows 7.

# Utility

### 3d Analyze V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

### Adobe Acrobat Reader 9.0
Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese sul DVD.

### ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

### AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

### CCleaner V2.15
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

### Deep Burner Free v1.9
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

### Defenx Antivirus
Un programma per proteggere il proprio PC dai virus informatici, presente per sistemi operativi a 32 e 64 bit e gratis grazie alla promozione legata a GMC.

### Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

### FotoGraficART Designer
Un utile programma di grafica che vi permetterà di creare i vostri calendari e album fotografici personali!

### Fraps 2.9.7
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

### ICQ 6.5
Il popolare programma di messaggistica istantanea nella sua versione più aggiornata.

### Irfanview V4.22
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

### Motherboard Monitor V5.3.7
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

### Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

### Riva Tuner V2.22
Un programma grazie a cui accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

### Speedfan 4.37
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

### Super PI
Un utile programma per verificare velocità e stabilità della CPU.

### Utility per Overlock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune, Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**.

### WinZip 12.0
Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre anche numerosi file che si trovano sul DVD.

### WinRar 3.71
Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere anche molti dei file presenti sul DVD.

# Patch

## GRAND THEFT AUTO: EPISODES FROM LIBERTY CITY V1.1.1.0

Patch che migliora la gestione della memoria e risolve un bug per *Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City*, una compilation stand-alone che comprende le due espansioni di *Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned* e *The Ballad of Gay Tony*, e tre nuove stazioni radio.

## THE SETTLERS 7: LA STRADA VERSO IL REGNO V1.03

Aggiornamento per il settimo episodio del gestionale di Blue Byte Software, che permette di ripercorrere le tappe dello sviluppo di un regno nell'Europa medievale e del primo Rinascimento. La patch risolve una manciata di bug, inserisce nuove combinazioni di tasti per i comandi veloci e, cosa più importante, contiene una nuova mappa chiamata Il Nido dei Corvi, da affrontare in modalità Schermaglia o Multigiocatore (fino a 4 partecipanti).

## RED FACTION: GUERRILLA V1.0.2

Seconda patch per lo sparatutto in terza persona di THQ ambientato su Marte. L'aggiornamento permette di selezionare il tipo di DirectX (9 o 10) e corregge alcuni bug. Per installare la patch, occorre scompattare il file .zip e quindi cliccare due volte sul file **rfg_updater.exe**.



GTA: EPISODES FROM LIBERTY CITY



RED FACTION: GUERRILLA

# Shareware

## VAMPIREVILLE



Forse è il fascino di "Twilight", o più semplicemente bisogna ammettere che i vampiri sono sempre interessanti... fatto sta che, in questa avventura, vi ritroverete in una villa inquietante, alla ricerca della soluzione di un mistero e dovrete affrontare una serie di prove d'astuzia e colpo d'occhio per superare, uno dopo l'altro, tutti i capitoli proposti.

## THE PALACE BUILDER



Come se la passavano gli architetti nel XVIII secolo? Scopritelo con *The Palace Builder* e divertitevi a costruire dimore di lusso per gli aristocratici francesi, abbellire i loro giardini con aiuole, fontane e altre strutture, e diventare così l'architetto prediletto da Sua Maestà. Spassatevela per un periodo di prova di ottanta minuti e fate attenzione a... non perdere la testa!

## SUPER GRANNY 5



La nonnetta più in forma della storia dei videogiochi raggiunge quota cinque ed è disposta a qualsiasi fatica pur di salvare i suoi amati mici. Scopo del gioco sarà portare in salvo verso l'uscita tutti i gatti, facendovi strada usando vari tipi di attrezzi. *Super Granny 5* mette a vostra disposizione anche un editor di livelli per dare libero sfogo alla fantasia.

## DINER DASH 5: BOOM!



Quinto episodio anche per una serie ormai collaudata, che vede ancora una volta protagonista la graziosa Flo, alle prese con un nuovo ristorante da portare avanti. Flo dovrà fronteggiare una serie di imprevisti che richiederanno tempismo e prontezza di riflessi, requisiti indispensabili per accogliere e servire i clienti in maniera impeccabile.

# Video

## Star Trek Online

# guida al GIOCO COMPLETO



Le avventure del comandante Shepard approdano su GMC. Pronti a vagare per la Galassia?

# MASS EFFECT

## Come giocare



Per giocare a *Mass Effect* occorre installarlo seguendo le istruzioni descritte nel paragrafo **Installazione e disinstallazione di *Mass Effect***. Prima di avviare il gioco, ricordate di applicare la patch 1.02, che risolve alcuni problemi su determinate configurazioni. Potete scaricarla dal sito di GamesVillage.it a questo indirizzo: **www.gamesvillage.it/pages/masseffect/MassEffect_EFIGS_1.02.exe**. Una volta completata questa procedura, non resta che avviare il programma cliccando sull'icona presente sul desktop, oppure seguendo il percorso **Start > Programmi > Electronic Arts > Mass Effect**. Ricordiamo che per attivare e giocare *Mass Effect* è necessaria una connessione a Internet. Per installare il DLC *Bring Down the Sky*, presente nel DVD Demo, seguite le indicazioni contenute nel paragrafo dedicato (**Tiriamo giù il cielo** a pagina 109).

## Il manuale

Troverete il manuale di *Mass Effect* nella directory **Dati\Mod\masseffect\manuale** del DVD Demo di GMC. Si tratta di un file in PDF e in italiano, che potrà essere letto con il programma Acrobat Reader. Nel caso tale utility non fosse già installata sul vostro PC, potrete trovarla nella sezione **Utility** del DVD Demo, oppure scaricarla collegandovi al sito **www.adobe.com**.

## In italiano

*Mass Effect* è completamente tradotto nella nostra lingua, manuale, testi a schermo e dialoghi compresi. Il doppiaggio è di ottimo livello.

**QUESTO mese, GMC fa le cose davvero in grande e vi offre uno dei migliori giochi degli ultimi anni, un GdR d'azione ad ambientazione fantascientifica che ha già fatto scuola.**

*Mass Effect* narra le vicende di Shepard, eroico umano che si trova a dover gestire un'emergenza che potrebbe mettere a repentaglio l'esistenza dell'intera galassia. Il gioco comincia nel 2183. Grazie ad alcuni manufatti ritrovati su Marte e appartenuti all'antica civiltà dei Prothean, gli umani possono ora coprire distanze siderali ed entrare in contatto con svariate specie aliene.

Shepard, inizialmente secondo del comandante David Anderson sull'astronave Normandy, grazie al suo coraggio ricoprirà ben presto un ruolo di primaria importanza nella lotta contro i temibili Razziatori, una specie sintetica dedita allo sterminio indiscriminato di tutte le forme biologiche. Per far ciò, tuttavia, il protagonista dovrà ingraziarsi i membri del Consiglio della Cittadella, il massimo organo di governo della galassia, inizialmente piuttosto diffidenti nei confronti degli umani, considerati inferiori e poco affidabili. Spetterà a Shepard far cambiare loro idea, dando un ruolo importante agli uomini nella lotta per la sopravvivenza dell'universo conosciuto.

GIOCHI COMPUTER






In questa schermata potrete incrementare le abilità di Shepard.

## Requisiti di sistema

Il sistema minimo per giocare a *Mass Effect* è costituito da un processore a 2,4 GHz, 1 GB RAM (2 GB con Vista e 7), una scheda 3D 256 MB con supporto Pixel Shader 3.0, una scheda audio compatibile DirectX 9.0c, un lettore DVD-ROM, 15 GB di spazio su disco fisso e **una connessione a Internet per attivare e giocare *Mass Effect***. Per gustarlo al massimo, invece, consigliamo un processore dual core, 2 GB RAM e una scheda 3D 512 MB con supporto Pixel Shader 3.0. I sistemi operativi supportati sono Windows 2000, XP, Vista e 7.

## Installazione e disinstallazione di Mass Effect

Per installare *Mass Effect* dovrete inserire il DVD 1 (Disc One) di gioco nel lettore. Si aprirà automaticamente una finestra di dialogo. Se ciò non dovesse avvenire, esplorate il disco e cliccate due volte sul file **AutoRun** oppure direttamente su **setup**. Per prima cosa, spuntate l'opzione **Installa** e digitate il **numero di serie che troverete riportato sul retro della custodia del DVD**. Quando vi verrà richiesto, inserite il DVD 2 (Disc Two). Per disinstallare *Mass Effect* cliccate sull'icona presente sul desktop, quindi selezionate **Rimuovi** nella schermata di lancio.

## La patch

L'aggiornamento con la patch più recente (la 1.02) di *Mass Effect* risolve alcuni bug, sporadici crash in avvio ed eventuali problemi minori. Troverete il file sul sito di GMC, all'indirizzo:

**www.gamesvillage.it/pages/masseffect/MassEffect_EFIGS_1.02.exe**

La patch 1.01, invece, è già compresa nel DLC *Bring Down the Sky*, presente sul DVD Demo (per l'installazione di questo contenuto aggiuntivo, fate riferimento al paragrafo dedicato: **Tiriamo giù il cielo** a pagina 109).



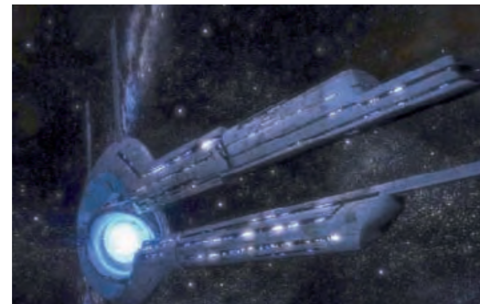





Il Mako è un veicolo perfetto per esplorare la superficie dei numerosissimi pianeti di *Mass Effect*.

## Il codice di installazione

Nelle prime fasi dell'installazione di *Mass Effect* vi verrà richiesto l'inserimento di un codice, senza il quale il processo non potrà continuare. Lo trovate stampato sul retro della custodia del DVD. Nel caso in cui tale numero di serie fosse assente o risultasse illeggibile, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, avendo cura di illustrare il problema. Sarà nostro impegno fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido.







I Turian, grandi combattenti, sono una delle specie più rappresentative del Consiglio.

## Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesvillage.it**, nel canale **Games Contact,** dove troverete la sezione GMC – Gioco Completo Allegato. Nel caso in cui il DVD del gioco completo non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.

## Consigli generali

*Mass Effect* fa dell'azione il proprio punto di forza, ma sarebbe un errore affrontarlo come se si trattasse di un semplice sparatutto in terza persona. Di fatto, le componenti da GdR, seppur snellite, appaiono fondamentali fin dall'inizio. La creazione del personaggio comincia con la scelta del nome di battesimo di Shepard (il cognome, per ragioni di trama, non è modificabile). Del protagonista potrete inizialmente scegliere anche il sesso, l'aspetto, la classe (elemento trattato diffusamente nel paragrafo Le Classi), il passato e il profilo psicologico. Prestate attenzione a questa fase, perché in seguito le azioni verranno condizionate da tali scelte preliminari.
Nel corso dell'avventura, dovrete gestire al meglio le vostre capacità in combattimento, assegnando punti alle abilità che più vi interesseranno. Allo stesso modo, sarà importante sviluppare in maniera equilibrata anche le abilità dei compagni, non gestibili direttamente in battaglia, ma fondamentali per dare man forte nei momenti decisivi.
A tal proposito, in missione potrete portare con voi solo due compagni per volta.
Per questo motivo, in relazione al tipo di compito da svolgere, sarà fondamentale conoscere le caratteristiche specifiche dei singoli personaggi.
Gli aspetti più da GdR di *Mass Effect* si notano, tuttavia, nelle frequenti e diffuse fasi di dialogo, durante le quali sarà possibile influire ulteriormente sul carattere di Shepard.
Se volete che il vostro protagonista si mantenga corretto e leale, meglio non esagerare con frasi ingiuriose o strafottenti.
Al contrario, se intendete dare vita a un vero e proprio Rinnegato, trattate il prossimo con rudezza e non esitate a passare alle vie di fatto.





## I tasti

*Mass Effect* è un titolo molto immediato e votato all'azione, ma la sua anima GdR si mostra in una nutrita lista di comandi, grazie alla quale sarà possibile svolgere le attività più disparate:

**Generale**

| | |
|---|---|
| Interagisci | E o INVIO |
| Estrai/Riponi arma | Q |
| Computer missione | ESC |
| Mappa | M |
| Equipaggiamento | I |
| Squadra | U |
| Diario | J |
| Codex | O |
| Salvataggio rapido | F6 |

**Navigazione**

| | |
|---|---|
| Muovi su/giù/a sinistra/a destra | W/S/A/D |
| Guarda/prendi la mira | Mouse |
| Assalto | MAIUSC sinistro |
| Modifica velocità di movimento | Z |
| Abbassati | CTRL sinistro |

**Armi**

| | |
|---|---|
| Fuoco | Pulsante sinistro del mouse |
| Zoom | Pulsante destro del mouse premuto |
| Lancia/Fai esplodere granata | R |
| Pronto soccorso | F |
| Interfaccia delle tattiche | BARRA SPAZIATRICE premuta |
| Arma precedente/successiva | K/L |
| Pistola | F1 |
| Fucile | F2 |
| Fucile d'assalto | F3 |
| Fucile di precisione | F4 |

**Abilità**

| | |
|---|---|
| Interfaccia delle tattiche | BARRA SPAZIATRICE premuta |
| Attiva/Disattiva slot rapidi | V |
| Slot rapidi 1 – 8 | 1 – 8 |

**Ordini**

| | |
|---|---|
| Interfaccia delle tattiche | BARRA SPAZIATRICE premuta |
| Movimento | Tasto freccia su |
| Adunata | Tasto freccia giù |
| Attacco | Tasto freccia sinistra |
| Mantieni la posizione | Tasto freccia destra |

**Veicolo**

| | |
|---|---|
| Mitragliatrice | Pulsante sinistro del mouse |
| Cannone | Pulsante destro del mouse |
| Zoom torretta | MAIUSC sinistro |
| Propulsori | BARRA SPAZIATRICE |
| Ripara veicolo | F |

## Tiriamo giù il cielo

Nel DVD Demo allegato a questo stesso numero di GMC troverete il DLC (contenuto scaricabile) per *Mass Effect*, intitolato *Bring Down the Sky*. L'aspetto più interessante di questo add on è costituito dall'introduzione di una nuova razza, i Batarian. Sempre nei panni di Shepard, dovremo affrontare un gruppo di estremisti Batarian intenzionati a portare morte e distruzione su Terra Nova, una popolosa colonia umana. Per installare e utilizzare senza problemi *Bring Down the Sky*, sarà necessario seguire alcuni passaggi:

Per prima cosa, puntate i vostri browser all'indirizzo: **http://masseffect.bioware.com/me1/galacticcodex/bringdownthesky_pc.html** e, se non disponete di un account gratuito BioWare, createne uno.

Una volta effettuato il login con nome utente e password, registrate la vostra copia di *Mass Effect* **inserendo il codice presente sulla scatola**, già usato per l'installazione.

Fatto questo, vi verrà inviato un codice personalizzato per l'installazione di *Bring Down the Sky*. Per usufruire dei contenuti extra dell'espansione, basterà caricare una partita salvata e accedere alla mappa galattica. La nuova ambientazione apparirà e potrà essere raggiunta senza problemi dalla Normandy.

## Le classi

In *Mass Effect*, esistono sei classi base, con un livello di forza variabile che può riguardare fino a tre aree diverse, per il giocatore e due compagni di squadra. Alcune classi concentrano tutta la loro forza in un settore di abilità, altre invece la suddividono in due aree, per equilibrare le opzioni tattiche a loro disposizione. Le abilità di combattimento infliggono il massimo dei danni ai nemici. Le abilità tecnologiche consentono di decriptare i sistemi di sicurezza e di indebolire le armi nemiche. Le abilità biotiche consentono di manipolare il mondo fisico utilizzando gli impulsi cerebrali.

**Soldato – Specialista in combattimento**
Il Soldato è un tenace guerriero in grado di gestire quasi tutti gli scenari di combattimento. Il Soldato ha un livello di Salute più elevato, può utilizzare un maggior numero di armi rispetto alle altre classi e specializzarsi nell'utilizzo di corazze pesanti. Nel gioco, il ruolo dei Soldati è quello di entrare nel vivo della battaglia, scegliere l'arma più adatta all'attuale situazione tattica e annientare gli avversari.

**Ingegnere – Specialista tecnologia**
L'Ingegnere è un esperto di tecnologia che, utilizzando le sue abilità specifiche, può manipolare con estrema facilità e rapidità l'ambiente circostante. Nel gioco, il ruolo degli Ingegneri è quello di modificare il campo di battaglia, curare la squadra e ridurre l'efficacia dei nemici (disattivando le armi e abbassando gli scudi).

**Adepto – Specialista biotico**
L'Adepto è un potente biotico in grado di modificare l'ambiente con la sola forza del pensiero. Può usare le sue abilità biotiche per manipolare tutti gli oggetti presenti sul campo di battaglia, compresi i bersagli nemici circostanti. Nel gioco, il ruolo degli Adepti è quello di inabilitare o indebolire i nemici, infliggendo al tempo stesso gravi danni.

**Incursore – Combattimento/Tecnologia**
L'Incursore è un guerriero esperto di tecnologia in grado di vincere le battaglie neutralizzando e uccidendo rapidamente i nemici. Nel gioco, il ruolo degli Incursori è quello di trovare strade alternative, equipaggiamento migliore e luoghi in cui appostarsi per ottenere una superiorità strategica sul nemico.

**Ricognitore – Biotico/Combattimento**
Il Ricognitore è un potente guerriero capace di combinare i poteri offensivi degli Adepti e dei Soldati . Ha accesso a varie tipologie di armi e corazze, e conosce numerose abilità biotiche. Nel gioco, il ruolo dei Ricognitori è quello di eliminare i nemici in modo rapido e brutale.


I Geth sono degli esseri sintetici, progettati per uccidere.




Ecco cosa succede ai poveretti infilzati dai Geth: si trasformano in orridi mutanti.









# nel prossimo NUMERO

NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC
IL FIAMMANTE GIOCO COMPLETO

## NEED FOR SPEED PROSTREET

Per vivere l'adrenalina di selvagge corse su strada!

ESCLUSIVA!

## GMC scopre il nuovo Need for Speed!

RECENSITO!

## PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DIMENTICATE

Il Principe dei videogiochi scatena la forza degli elementi!

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI LUGLIO DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 24 GIUGNO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.



Opinioni, commenti e approfondimenti per scandagliare la materia videoludica in compagnia dei nostri esperti. Questo mese, lasciatevi condurre per mano dal poliedrico Vincenzo Beretta.

# Titoli di CODA

## Potenza senza controllo

**C'era una volta uno dei generi più popolari tra i giochi per PC, quello dei simulatori di volo.**

Alcuni li consideravano una ragione sufficiente per comprarsi un computer. Perfino su antiche console come l'Intellivision, titoli quali *B-17 Bomber* godevano di un grande successo. E Microsoft, come molti ricorderanno, faceva il possibile per accoppiare al lancio di ogni sistema operativo una nuova iterazione di *Flight Simulator*.

Nella seconda metà degli Anni '90 esplose il fenomeno delle schede 3D – che oggi diamo per scontate, ma che all'epoca rappresentavano la più grossa innovazione dall'avvento del buco nei tortellini. Gli appassionati di simulazione salirono al settimo cielo, e decine di articoli tentarono di prevedere cosa il futuro avrebbe portato: modelli di volo più sofisticati, strumentazioni più dettagliate, mondi più dinamici. Ognuna di queste profezie si realizzò e, come conseguenza, oggi i simulatori di volo – insieme al genere dei simulatori in generale – sono divenuti fondamentalmente una nicchia. Com'è potuto accadere?

Volare è sempre stato tra i sogni dell'uomo e, negli Anni '80 e '90, i computer resero possibile vivere virtualmente tale esperienza in modo realistico e accessibile. Titoli come *Solo Flight* (1983), del consueto Sid Meier, avevano tutto: decolli, atterraggi, strumentazione di base, navigazione con cartine e radiofari, missioni. E il gioco girava su Commodore 64 e sui computer 8 bit dell'epoca. Simulazioni belliche come *Gunship* o *Falcon AT* restituivano l'esperienza di moderni elicotteri e jet da combattimento in ambienti saturi di nemici, bersagli in cielo e terra, missili aria-aria...

Negli anni, la marcia verso il realismo ha progressivamente aggiunto a tali esperienze dozzine di elementi addizionali senza dubbio verosimili. Ma anche divertenti?

Oggi, qualunque vero appassionato di simulazione inorridirebbe all'idea di un nuovo titolo che non permetta di pompare manualmente aria nel carburatore. Ma tale attività fa veramente parte dell'*esperienza* di un pilota di aereo o automobile, o del comandante di un carro armato? I giochi "dell'età d'oro" non sacrificavano il realismo: si limitavano a porre il giocatore davanti ai problemi che realmente contavano nell'attività simulata, fossero essi valutare l'approccio corretto per l'atterraggio in condizioni avverse usando solo gli strumenti, tracciare una rotta per il proprio "aereo invisibile" che evitasse i radar nemici, scegliere le gomme giuste per le condizioni atmosferiche previste o elaborare una tattica per il proprio plotone di carri in base a terreno e avversari. Si presumeva, cioè, che le attività minori e comuni fossero patrimonio acquisito del nostro alter ego virtuale, e non si restava a terra perché si era saltato un passaggio dei quarantuno necessari per accendere il motore.

Quanto abbiamo scritto vale, naturalmente, anche per altri generi. Wargame come *Birth of America* o perfino il complesso *The Operational Art of War III* devono il proprio successo alla capacità di proporre un grande livello di dettaglio senza costringere il giocatore ad "assorbire" particolari che, nella realtà, lo riguarderebbero solo marginalmente. Un comandante di teatro si chiede com'è la situazione dei rifornimenti, in quale area del fronte è opportuno impiegare la preziosa Seconda Divisione Panzer, e come le condizioni atmosferiche stiano interferendo sulle operazioni. Chi lo desidera potrà andare a esaminare i singoli dettagli: ma questo è un piacere per chi vuole saperne di più, non un dovere.

Molti giochi propongono livelli di difficoltà variabili e sono personalizzabili in ogni singolo aspetto. Ma, nelle parole postate su Usenet da un giocatore frustrato: "Se elimino la maggior parte degli elementi da *Flight Simulator X*, mi sembra di sfruttare un decimo del prodotto che ho acquistato. Se ne aggiungo troppi, non riesco a volare dritto." Tutto ciò non vuole essere una mancanza di rispetto verso quella nicchia di appassionati che vivacizza tali generi: essa, però, è oggi una nicchia.

I computer moderni permettono di fare molte cose, ma non si dovrebbe mai perdere di vista il principio fondamentale: "Il fatto che ora *posso* fare qualcosa, non implica che *devo* farlo". La risposta deve sempre venire dalle reali necessità del gioco.



### LA PAROLA AL NARRATORE

Vincenzo Beretta si occupa di videogiochi dal 1989. Ha collaborato con quasi tutte le principali riviste specializzate e con il Web, come recensore, opinionista e coordinatore editoriale. È, inoltre, sceneggiatore di fumetti e autore di numerose storie per "Martin Mystere", "Nathan Never" e "Zona X", e di volumi per il mercato francese. Infine, ha lavorato nel campo dei giochi di ruolo, realizzando il GdR ufficiale di "Nathan Never" e contribuendo alla pubblicazione di "Cyberpunk 2020" e "Il Richiamo di Cthulhu". Beretta è interessato alla narrazione in tutte le sue forme e, occasionalmente, tiene seminari sulle sue esperienze nella scrittura creativa. Partecipa, inoltre, a progetti con bambini in età scolare, in cui la creazione di una storia viene usata come stimolo per lo studio e la ricerca in numerosi settori didattici.




*Solo Flight*, del 1983, offriva un'esperienza di volo realistica, pur rimanendo accessibile a tutti.